★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

KONKURSY

# Gry Komputerowe

numer 8-9/94 (8) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 15.000 zł

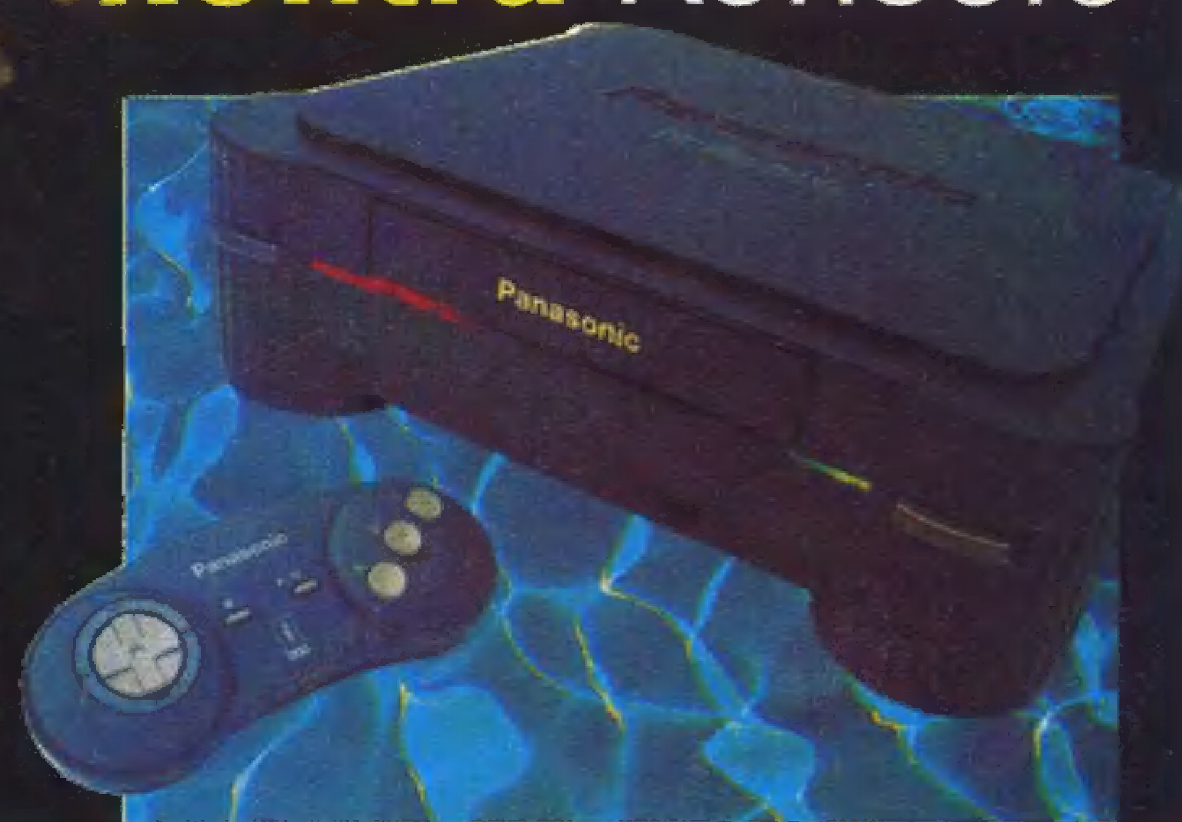
8-9/94
SIERPIEŃ-WRZESIEŃ

ULTIMA 8 - Pagan

ISHAR 2

MAD DOG II the Lost Gold™

Komputery kontra Konsole




NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

**CZEŚĆ!** Tym razem mam do zakomunikowania wiadomości dobre i złe. Zacznijmy od dobrych. Poczynając od następnego numeru, nasze czasopismo znacznie powiększy swoją objętość. Dzięki temu będziemy mogli zamieszczać więcej ciekawostek, tipsów, map, opisów i konkursów. Znacznie więcej miejsca przeznaczymy na różnego rodzaju konsole, których popularność systematycznie wzrasta. Tak więc posiadacze i sympatycy Segi, Game Boya, Nintendo, CD32, itd., znajdą wiele ciekawostek o swoich „maskotkach", a także recenzje nowych gier i listy przebojów. Jednocześnie gorąco zachęcam wszystkich użytkowników tych wspaniałych maszynek o kontakt z redakcją celem nawiązania współpracy. Zapraszam do współpracy również firmy zainteresowane sprzedażą w Polsce konsol do gier wideo oraz oprogramowania do nich. Niestety zwiększenie objętości pisma wiąże się ze zmianą jego ceny i to jest ta zła wiadomość. Na pocieszenie powiem tylko, że cena wzrośnie nieznacznie zaś objętość pisma powiększy się aż o połowę. Z różnych powodów do końca roku nie możemy zwiększyć nakładu pisma. W związku z tym, ze względu na stale wzrastający popyt, mogą gdzieniegdzie wystąpić trudności z zakupem nowych „Gier". Proponuję więc szybko (do 20 sierpnia) zamówić prenumeratę na IV kwartał w „Ruchu". Jeśli ktoś nie zdąży, to w następnym numerze wydrukujemy kupon na prenumeratę w redakcji.

SPIS TREŚCI




**Prenumerata krajowa (IV kwartał)**
Należność (3 x 18.000 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 sierpnia 1994 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

**wydawca**
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

**redakcja**
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

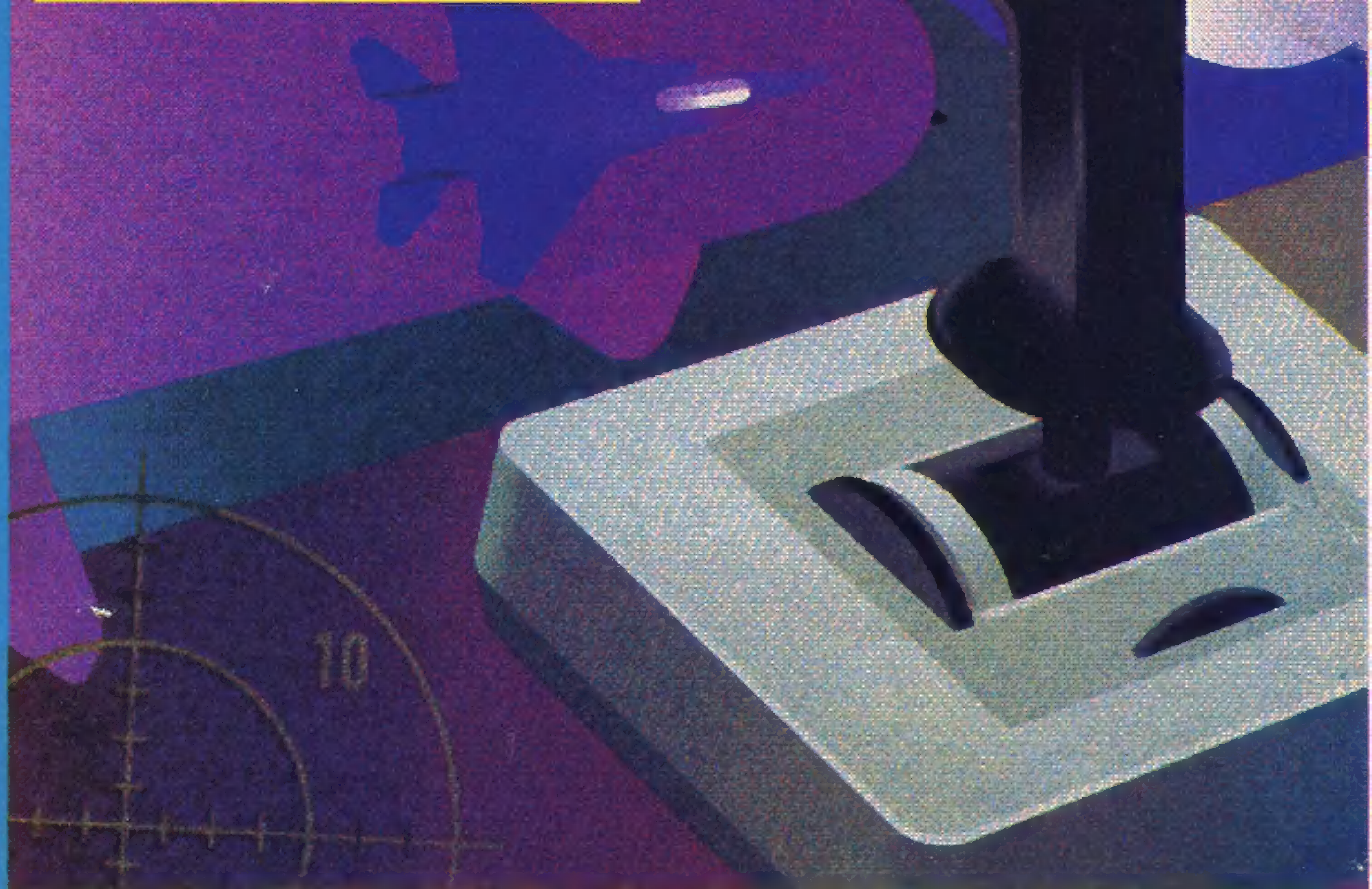
**współpraca**
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

**korekta**
Michalina Nowakowska

**łamanie**
Computer Graphics Studio

**druk**
VEGA



Wraz z narodzinami gier komputerowych zaczęto szukać odpowiedniego sprzętu do ich obsługi. Początkowo używano do tego celu zwykłej klawiatury, z czasem jednak metoda ta po prostu przestała wystarczać. Powstawały coraz to bardziej rozbudowane i skomplikowane gry, których opanowanie wymagało użycia bardziej wyrafinowanych urządzeń sterujących. W ten sposób narodził się popularny manipulator drążkowy, czyli joystick – nieodłączny towarzysz każdego zapalonego gracza. Gierki szybko rozwijały się, a wraz z nimi – joysticki. Powstają coraz to lepsze i wytrzymalsze na siłowe katorgi maszyny. Najnowsze modele odznaczają się dużą ergonomią i estetyką. Często nafaszerowane są różnymi bajerami, np. wielofunkcyjnymi wyświetlaczami, możliwością generowania wymyślnych sygnałów dźwiękowych, itp. Istnieją też specjalne modele produkowane z myślą o np. grach samochodowych czy symulatorach lotu. Te ostatnie wyposażane są w m.in. w kilka przycisków fire, służących do wystrzeliwania wybranych rodzajów rakiet i przełączania „widoczków". Dla miłośników czterech kółek przygotowano manipulatory w kształcie koła kierownicy ze stojącymi na podłodze pedałami gazu, hamulca i sprzęgła.

Okazuje się jednak, że nawet takie monstra nie zaspokajają potrzeb najbardziej zapalonych graczy. Specjalnie dla fanów symulatorów lotu przygotowano kabiny przypominające kokpity nowoczesnych myśliwców. Wyposażone w hydrauliczne siłowniki i wsporniki, wygodne skórzane fotele, specjalne monitory oraz pełne przycisków konsolety, są w stanie przyprawić nas o nieodparte uczucie, jakbyśmy rzeczywiście zasiadali za sterami prawdziwego samolotu. Naturalnie są wśród nich modele droższe i tańsze, a co za tym idzie – znacznie mniej „rasowe". Przedstawię teraz pokrótce trzy różne kokpity...

**THRUST MASTER COCKPIT**

Zaprojektowany na podstawie oryginalnego kokpitu myśliwca McDonnell Douglas F–4 Phantom z 1970 r. Nie jest to kokpit szczególnie wygodny i nie grzeszy zbytnią ergonomią – pamiętajmy jednak, że ma on swe lata. Kabina jest dość ciasna, zwłaszcza w porównaniu z najnowszymi egzemplarzami F–15, F–16 czy F/A–18.

Obudowa kokpitu wykonana jest z szarego tworzywa sztucznego. Na całość składa się podstawa pod monitor, fotelik i zestaw drążków sterowych z konsoletą. Na życzenie możemy zamówić skórzane wykończenie pokrycia fotela, zagłówek i podłokietniki, specjalny panel kontrolny z masą przełączników i 64 wzmocnionymi, przystosowanymi do ciągłej pracy przyciskami fire oraz specjalną „dobudówkę" nakładaną na przednią część kokpitu. Wewnątrz niej umieszczone są kolumny nagłaśniające i dodatkowa elektronika. Lista dodatków ciągnie się dalej – elektryczne sterowanie fotela, ruchoma drabinka służąca do wsiadania i

wysiadania oraz specjalny mechanizm hydrauliczny, wprawiający całość w ruch podczas lotu (konieczne dodatkowe pasy bezpieczeństwa).

„Thrust Master Cockpit" nie jest sprzedawany jako jedna całość, tj. jego zmontowanie pozostaje na głowie użytkownika (naturalnie możemy wynająć człowieka z firmy, który za odpowiednią opłatą złoży wszystko do kupy). Na szczęście umieszczona na 5,25″ dyskietce instrukcja obsługi obfi-

łem znaleźć punktu zamocowania dla reszty równie ważnych elementów panelu. I znów piła poszła w ruch. Szkoda, że nie wspomniano o tym w instrukcji lub nie zadbano o odpowiednie umieszczenie zamocowań (ostatecznie można było dołączyć piłę do zestawu, hehehe). Sam panel sprawia wrażenie dość estetycznego i dobrze zaprojektowanego. Umieszczone na nim podświetlane mikroprzełączniki są łat-



# NOWOCZESNE ODPOWIEDNIKI JOYSTICKÓW

tuje w przejrzyste schematy i dostatecznie wszystko wyjaśnia. Takim oto sposobem składanie sprzętu przypomina skręcanie dziecięcych mebelków. Kiedy jednak doszedłem do momentu, w którym należało dołożyć panel kontrolny (dostarczany na zamówienie w dodatkowym pudle), lekko się zawiodłem. W instrukcji nie było w ogóle mowy o żadnej... pile, bez której nie mogłem się niestety obejść podczas instalacji wspomnianego panelu. W tym celu musiałem bowiem wypiłować parę dziur i szczelin po wewnętrznej stronie kokpitu, no ale czego się nie robi...

Jak się jednak później okazało, całą instalację trzeba było zaczynać od nowa, bo mimo licznych prób nie mog-

wo dostępne i bardzo dobrze spełniają swe zadanie. Zupełnie niczym w nowych wozach japońskich – estetyka podporządkowana funkcjonalności.

Ku memu wielkiemu zdziwieniu, na tym nie skończyły się moje problemy. Otóż po zmajstrowaniu całości i zajęciu miejsca w środku, okazało się, że... albo mam za długą prawą nogę, albo znów źle coś przepiłowałem. Wylazłem na zewnątrz i spojrzałem na swe piękne kończyny dolne – były całkiem w porządku. Wlazłem do środka i przeprowadziłem kilka małych eksperymentów – rzeczywiście, zrobiłem szczelinę 10 cm za daleko – moja wina, wielka wina... Trudno! Potem okazało się, że kabel łączący kokpit z głoś-

nikami nie bije rekordów pod względem długości. Dopiero po wielu długich zmaganiach udało mi się doprowadzić całość do porządku.

I tu chciałby zatrzymać się na moment, by wytknąć jedną z największych wad Thrust Mastera. Jest nią bardzo utrudniony dostęp do wnętrza kabiny – mam nadzieję, że widać to na zdjęciu. Wielka szkoda, że konstruktorzy nie pomyśleli trochę o wygodzie przyszłego użytkownika. Wystarczyłoby małe wycięcie – i już! Być może jednak było to działanie zamierzone, tak, by zbić trochę szmalczyku na dokupowanej dodatkowo specjalnej drabince. Gdybyście wiedzieli, ile toto kosztuje...

Thrust Master ma miejsce na monitor i wydzieloną przestrzeń dla Rudder Pedals – dodatkowych pedałów. Naturalnie przewidziano też wolną „półeczkę" dla jednostki centralnej. Jedyny kłopot w tym, że posiadacze obudów typu mini– i full–tower po prostu ich tam nie zmieszczą. A to dlatego, że odstęp pomiędzy półką a resztą kokpitu jest za mały. Jedynym wyjściem jest postawienie jednostki na podłodze.

Kolejną wadą produktu jest niemożność regulacji położenia fotela, który ani drgnie. Przez cały czas pozostaje on odchylony o 45 stopni do tyłu. Nie wydaje mi się, by była to pozycja wielce uniwersalna. I tak np. osoby odznaczające się mniejszym wzrostem będą zmuszone podnosić głowę, by cokolwiek zobaczyć. To z kolei wiąże się z nadmiernym zmęczeniem szyi podczas dłuższej gry. Wtedy wykrzywiamy sobie plecy – i ryzykujemy skrzywienie kręgosłupa.

Podsumowując, Thrust Master Cockpit jest konstrukcją średnio udaną. Nie jest wielkim bajerem, choć całość oceniam na 4 z malutkim minusikiem. Spowodowane jest to kilkoma poważnymi niedociągnięciami, objawiającymi się m.in. podczas montażu urządzenia a także w późniejszej eksploatacji.

Sama elektronika jako taka nie sprawia żadnych kłopotów, reszta urządzeń również działa bez zarzutu. Na szczęście producent, firma Thrust Ma-






ster pracuje nad nowymi wersjami kokpitu odznaczającymi się ułatwionym dostępem do kabiny i poprawioną ergonomią.

Co do ceny tego cudeńka... hhmm... myślę, że gdyby nawet znalazło się ono w sprzedaży w Polsce... no, powiem tylko, że cena Thrust Mastera (w wersji standard bez mechanizmów hydraulicznych), to cena nowego Fiata 126p. Za OTOH, specjalne okulary połączone z różnymi bajerami moglibyśmy kupić kolejnego Fiacika. Mając na uwadze Wasze zdrowie, nie wspomnę o kosztach innych dodatków. Coś mi się zdaje, że tylko wieeeeeelcy fanatycy symulatorów będą mogli pozwolić sobie na kupno czegoś takiego. A nam, polskim oblatywaczom pozostaje duet w składzie: magnetowid + taśma z filmem „Top Gun".

**THUNDERSEAT PRO VIRTUAL REALITY CHAIR**

To produkt o klasę lepszy od Thrust Mastera. Różnice widać od razu na pierwszy rzut oka. Przede wszystkim, ThunderSeat w wersji podstawowej nie jest tak bogato wyposażony w różnego rodzaju konsolety i panele kontrolne. Jak widać na zdjęciu, przypomina nieco zwykły tron, na którym zwykli zasiadać królowie. Po obu jego stronach umieszczono wielofunkcyjne drążki sterowe wyposażone w kilkanaście przycisków przełączających „widoczki". W przeciwieństwie do Thrust Mastera, ten kokpit ma do zaoferowania bardzo wygodny fotel podobny do profesjonalnych siedzisk firmy Recaro montowanych w samochodach rajdowych. Fotel powlekany jest przyjemną w dotyku wykładziną (przypomina świetną imitację prawdziwej skóry) wyprodukowaną na bazie żywicy melaminowej. No wiecie... To rodzaj fenoplastów, a właściwie polimerów otrzymywanych w wyniku polikondensacji melaminy z formaldehydem lub innymi aldehydami. Żywice te są odporne na działanie podwyższonej temperatury i rozpuszczalników. No i łatwo barwią się na pastelowe kolory (spójrzcie na ten piękny seledyn).

Natomiast szkielet i podstawa kokpitu wykonana jest z bardzo odpornego na zgniecenia i pęknięcia, polietylenu w czarnym kolorze. Jak już zapewne dobrze wiecie, jest to polimer o budowie $(-CH_2-CH_2-)_n$ otrzymywany przez polimeryzację etylenu pod wysokim ciśnieniem. Tworzywa tego użyto nie bez powodu, bowiem odznacza się ono doskonałymi właściwościami dielektrycznymi, znaczną elastycznością i udarnością, a także dużą odpornością na działanie kwasów, zasad, soli i większości związków organicznych (nie ma zatem ryzyka skażenia naszego cuda jakimś większym „pawiem").

Podczas gdy Thrust Master wyposażony był w kolumny, konstruktorzy ThunderSeata pokusili się o skonstruowanie czegoś bardziej wymyślnego. Otóż wewnątrz podstawy kokpitu (mówiąc dokładniej – pod fotelem) umieszczono specjalne systemy nagłaśniające połączone z nowoczesnymi filtrami. Mówiąc po polskiemu, kokpit pełni tu rolę pudła rezonansowego. Efekt podczas gry jest po prostu piorunujący i bije na głowę wszystkie speakerki i kolumienki, które widziałem do tej pory (coś jak Dolby Surround i 3D Sound)! Czujemy się mniej więcej tak, jakbyśmy siedzieli na 2000–watowej kolumnie podczas koncertu Nirvany (Rest in peace, Kurt Cobain...). Oczywiście mamy możliwość podłączenia zwykłych, konwencjonalnych kolumn (konieczny wzmacniacz), ale to już zupełnie nie to samo...

Ciekawostką jest, że ThunderSeat potrafi współpracować nie tylko z PC–tami, może wykorzystać każde, dowolne źródło dźwięku – a to już jest coś!

Producent kokpitu, firma ThunderSeat Technologies oferuje masę dodatkowych gadżetów do swego wyrobu. Wśród nich są m.in. pełne migających diod konsole (brak w wersji podstawowej) oraz świetne drążki sterowe o podwyższonej wytrzymałości i odporności dla bardziej muskularnych osiłków.

ThunderSeat Pro Virtual Reality Chair to bezsprzecznie konstrukcja ze wszech miar udana. Jak już wcześniej powiedziałem, jest to produkt o klasę lepszy od Thrust Mastera. Handel jest handel – to samo tyczy się ceny, o której lepiej nie wspomnę (bo jest o klaaaaasę wyższa). Jedyną wadą ThunderSeata może być brak regulacji odstępu pomiędzy fotelem a wspornikami, na których normalnie umieszczone są drążki. Osoby lubiące sobie podjeść mogą mieć małe kłopoty z wygodnym usadowieniem się w fotelu. Z kolei cieniasy i chuderlaki będą mogły polecieć na wycieczkę z osobą towarzyszącą – dla każdego coś miłego...

**RAPIDLY RECONFIGURABLE COCKPIT**

To cudo jest jeszcze w fazie przedprodukcyjnej, dlatego nie mogliśmy zamieścić żadnego zdjęcia. Nowy kokpit odznacza się bardzo użyteczną cechą – podczas gdy urządzenia prezentowane przed chwilą zostały stworzone z myślą o symulatorach lotu, Rapidly Reconfigurable Kockpit może w ciągu kilku sekund zostać zaadoptowany do potrzeb np. symulacji wyścigów Formuły 1. Ciach, mach – wyjmujemy drążek sterowy, a w jego miejsce montujemy sportową kierownicę Recaro. Do tego możemy dołożyć ośmiobiegową skrzynię biegów, pedały i inne bajery.

Cena kokpitu w wersji podstawowej (przystosowana do symulatorów lotu) to 20% nowego Poloneza Caro 1.5 GLE.

■ **Sandey**





# K-240

Po ponad dwuletnim oczekiwaniu miłośnicy „Utopii" doczekali się kontynuacji pomysłu gry. Właśnie ukazała się „K240" firmy Gremlin.

Akcja toczy się w o wiele dalszej przyszłości, niż to miało miejsce w „Utopii". Imperium Ziemian zajmuje już olbrzymią połać Galaktyki. Niestety, wszystko zaczyna się sypać. Po prostu eksploracja planet trwa już tak długo, że zaczyna brakować wielu niezbędnych surowców mineralnych. Nie ma innego wyjścia, trzeba odbywać coraz dalsze podróże w poszukiwaniu nowych źródeł zaopatrzenia. Jedna z takich ekspedycji badawczych odkryła olbrzymi system, w którym oprócz wielu gwiazd znajduje się masa szczątków po planetach zniszczonych w jakimś kosmicznym kataklizmie. Sprawia to wrażenie olbrzymiego pola asteroidów, przy którym nasze Pasmo Asteroid, to zaledwie kupka kosmicznego gruzu. Ale najważniejsze jest jedno, na tych asteroidach można w dowolnych ilościach znaleźć wszystkie surowce jakich dusza zapragnie. Obszar ten otrzymał nazwę K240 i stąd tytuł gry.

O co chodzi w grze, łatwo się już domyślić. Twoim zadaniem jest założenie i utrzymanie kolonii górniczych na obszarze K240. Musisz więc zorganizować statki kosmiczne, pobudować elektrownie oraz wytwórnie żywności, wody i powietrza dla mieszkańców kolonii. Mieszkańcom musisz zapewnić godziwe warunki życia, a także jakieś rozrywki. Aby nie było Ci zbyt łatwo, to oczywiście musisz swym koloniom zapewnić odpowiednią ochronę militarną. Kosmos nie jest bowiem pusty, zamieszkują go inne rasy istot rozumnych, którym także potrzebne mogą być surowce z K240. Nie jest więc ważne czy są one dobre, czy złe – wystarczy, że ich interes ekonomiczny jest sprzeczny z naszym.

Grafika i oprawa dźwiękowa gry nie rzucają na kolana, ale przy tak mocno rozbudowanej strategicznie grze, pełnej różnorodnych budowli, statków kosmicznych i asteroidów, mieszczącej się na zaledwie 3 dyskietkach nie można wymagać zbyt wielu doznań artystycznych.

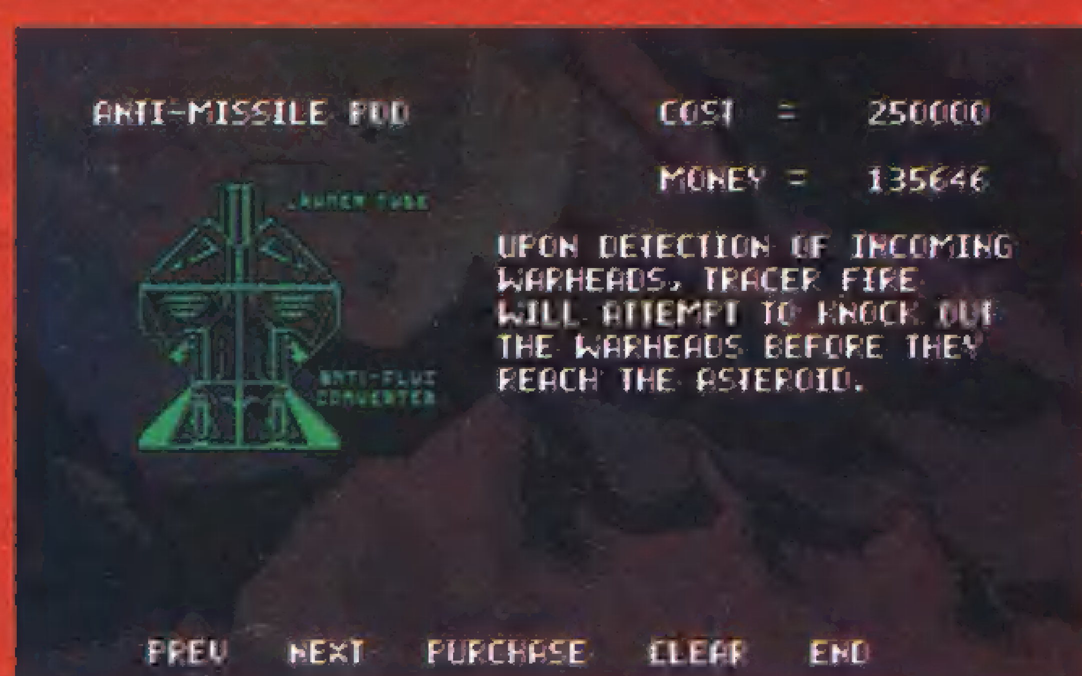
Cała gra sterowana jest za pomocą kliknięć myszą na szeregu ikon lub poszczególnych obiektach. Po nabraniu odrobiny wprawy nie jest to wcale tak skomplikowane, na jakie początkowo wygląda.

Myślę, że miłośnikom strategii kosmicznych gra „K240" jest w stanie zapewnić rozrywkę na wiele wieczorów.

■ LSK






## ▶ CZY WIECIE ŻE ...

•Firma Cyberdreams zapowiedziała na przyszły rok spektakularne przedsięwzięcie: zrealizowanie (wyłącznie w wersji CD–ROM'owej) gry na podstawie słynnego opowiadania Harlana Ellisona pt. „Nie Mam Ust, A Muszę Krzyczeć". Opowiadanie to ukazało się w 1967 roku, zdobywając wielkie uznanie. Jego akcja rozgrywa się w odległej przyszłości, kiedy to ludzkość zbudowała potężny komputer i, jak to często bywa w tego rodzaju historiach, maszyna zapanowała nad swym twórcą. Superkomputer zniszczył całą ludzkość, pozostawiając przy życiu ledwie pięć osób, którym dał nieśmiertelność, ale zarazem uwięził na wieki w swym wnętrzu. Trudno przewidzieć, jak treść opowiadania Ellisona zostanie przeniesiona na komputer, „Nie Mam Ust..." to w większości ciąg obłąkanych wizji, którymi maszyna dręczy ludzi. Cała historia, choć wydaje się bliska pomysłowi cyberprzestrzeni, w rzeczywistości odnosi się raczej do psychodelicznej rewolucji końca lat 60. Jak więc to będzie wyglądało w praktyce? Przekonamy się w przyszłym roku. Póki co, proponuję przypomnieć sobie opowiadanie Harlana Ellisona.

•Inne przedsięwzięcie Cyberdreams, być może nie mniej spektakularne od poprzedniego, to wydanie w przyszłym roku gry fantasy pod tytułem „Hunters of Ralk". Ma ona być pierwszą częścią całego cyklu. Trzy fakty zdają się potwierdzać, że może to być spore wydarzenie: gra zostanie wydana wyłącznie w wersji na CD–ROM, akcja będzie pokazywana z punktu widzenia jej bohatera, wreszcie po trzecie – w cały projekt zaangażowany jest Gary Gygax, główny twórca systemu Advanced Dungeons & Dragons. Udział Gygaxa powinien gwarantować nie tylko wysoką jakość gry, ale także zachowanie czystości reguł RPG.

•Jeden kompaktowy krążek nie jest już w stanie przechować ogromu danych, jakich dostarczają techniki multimedialne. Dotyczy to w szczególności gier, których następna generacja będzie dostarczana na dwóch, trzech, a może i więcej krążkach. Podobnie stanie się z resztą programów, bez względu na to, czy będą to użytki, gry, lub dema. Więcej digitalizacji, informacji – jeden kompakt po prostu pęka w szwach.

Pierwszym zwiastunem nowych czasów okazał się być „The 7th Guest", rozprowadzany na dwóch dyskach. Kontynuacja tej wspaniałej gry, „The 11th Hour" zajmuje już trzy dyski i pojawi się pod koniec tego roku. Dzięki wymyślnym, skomplikowanym sposobom kompresji, udało się upchać aż 65 minut digitalizowanych animacji.

•Kolejnym programem–gigantem ma być „Wing Commander 3", do którego producent, Origin, zaleca komputer z procesorem Pentium – ostatecznie może być 486 DX2. Podobnie jak „The 11th Hour", tak i „Wing Commander 3" wykorzysta

dodatkowe miejsce (w sumie 2 dyski) na digitalizacje w rozdzielczości SVGA. Szef firmy, Richard Garriot, jest bardzo dumny z nowych algorytmów kompresji grafiki.

„Przygotowane przez nas materiały zmieściłyby się na 4, może 5 krążkach. My upakujemy je na dwóch..." – mówi. Ale to jeszcze nie koniec. Już wkrótce ma ukazać się „Under a Killing Moon", przygodówka na trzech krążkach z renderowaną grafiką 3D jakiej świat nie widział. Lista tych monstr ciągnie się dalej: trzydyskowy „Cyberwar", następca „The Lawnmower Mana" czy dwudyskowy „Psychotron", prawdziwy „interaktywny thriller" dla ludzi o mocnych nerwach. Tak jak zwykłe wersje gier zajmujących po kilka bądź kilkanaście dysków, tak i oprogramowanie dla CD przybierze niedługo nową postać, stając się tym samym lepszą generacją programów multimedialnych. Być może warto zacząć oszczędzać na napęd z magazynkiem na kilka płyt, co???

•Microsoft i Creative Technology (producent znanej karty dźwiękowej Sound Blaster) podpisali umowę, na mocy której programy pierwszej z firm dołączane będą do zestawu Sound Blaster 16. Dziś wiadomo na pewno, że będzie to m.in. Widnows Sound System Software 2.0.

•Quadra Interactive postanowiła przywrócić prezydenta Kennedy'ego do życia. Zapowiada nową grę, w której gracz – wcielając się w postać J.F.K. – ma za zadanie rozwikłać tajemnicę swej tragicznej śmierci i wsadzić przestępców za kratki. Program, na razie bezimienny, to mieszanka RPG i klasycznej przygodówki „politycznej".

•„What would you do?", czyli „co byś zrobił" to seria praktycznych programów dla młodszych dzieci. Okraszone świetną, komiksową grafiką, uczą naszych milusińskich odpowiedniego postępowania w trudnych sytuacjach. Np. kiedy jesteś sam w domu, ktoś puka do drzwi. Patrzysz przez wizjer i widzisz nieznajomego człowieka. Co robisz? (wzywam pogotowie dźwigowe...)

•Firma Broderbund („Prince of Persia", „Myst") wydała ostatnio całą serię tzw. „interaktywnych komiksów" dla dzieci. Są to programy bardzo atrakcyjne, zadziwiające świetną, przyjemną dla oka grafiką i digitalizowanym dźwiękiem. „Komiksy" mają również uczyć, przede wszystkim – czytać. Narrator posługuje się językiem angielskim bądź hiszpańskim, a mowa jest bardzo wyraźnia i dobrze słyszalna. Do tej pory ukazały się: „Arthur's Teacher Trouble", „The Tortoise and the Hare" i „Ruff's Bone". Super!

•Jeszcze niedawno (w nr 5/94 „GK") informowaliśmy o zamierzonej fuzji firmy Broderbund z Electronics Arts. Przewidywany termin sfinalizowania transakcji minął i okazało się, że z fuzji nici. Broderbund stwierdził, że EA chciała go po prostu naciąć i z fuzji wyciągnąć korzyści niewspółmierne do własnego wkładu. Z drugiej strony, EA podała Broderbund do sądu o wypłatę odszkodowania za straty, wynikłe z zerwania kontraktu. Niezależnie od wyroku sądu – o połączeniu obu firm można ostatecznie zapomnieć.

# KAJKO i KOKOSZ

Jako pierwsi w Polsce mamy przyjemność zapowiedzieć powstanie nowej gry przygodowej rodem znad Wisły – „Kajko i Kokosz". Przyznam się szczerze, że jestem już znużony przeglądaniem gier produkcji „Made in Poland" i to nie dlatego, żeby było ich w nadmiarze. Kłopot w tym, że nie dość, iż jest ich stosunkowo niewiele, to jeszcze poziom wykonania większości z nich, jest wręcz żenujący. Kiepska grafika, prymitywny pomysł, denna muzyczka i tylko cena astronomiczna – nie będę tych gier wywoływał teraz po „nazwisku", bo nie o to tu chodzi. Trudno się temu dziwić, gdyż, aby powstała naprawdę interesująca gra, to przy jej produkcji muszą pracować profesjonaliści, a nie amatorzy. W przypadku przygotowywanej gry „Kajko i Kokosz" (Amiga i PC) o amatorszczyźnie nie może być mowy. Grafikę opracował nie kto inny, jak sam „ojciec" przezabanych postaci Kajko i Kokosza – bohaterów licznych komiksów – Janusz Christa. Oprawą dźwiękową zajął Piotr Bendyk („XTD" – ta ksywa znana jest chyba w komputerowym światku).

Gdy odpaliłem to, co udało się dotychczas sklecić programistom – gęba mi się uśmiechnęła. Fajna, komiksowa grafika, dobra animacja postaci, proste sterowanie postaciami (pod tym względem gra przypomina słynnych „Goblinów"), niezła muzyczka. Nie zabrakło tu także dobrego humoru tak charakterystycznego dla komiksów z serii „Kajko i Kokosz". Aż chce się zakrzyknąć – „Polacy nie gęsi..."

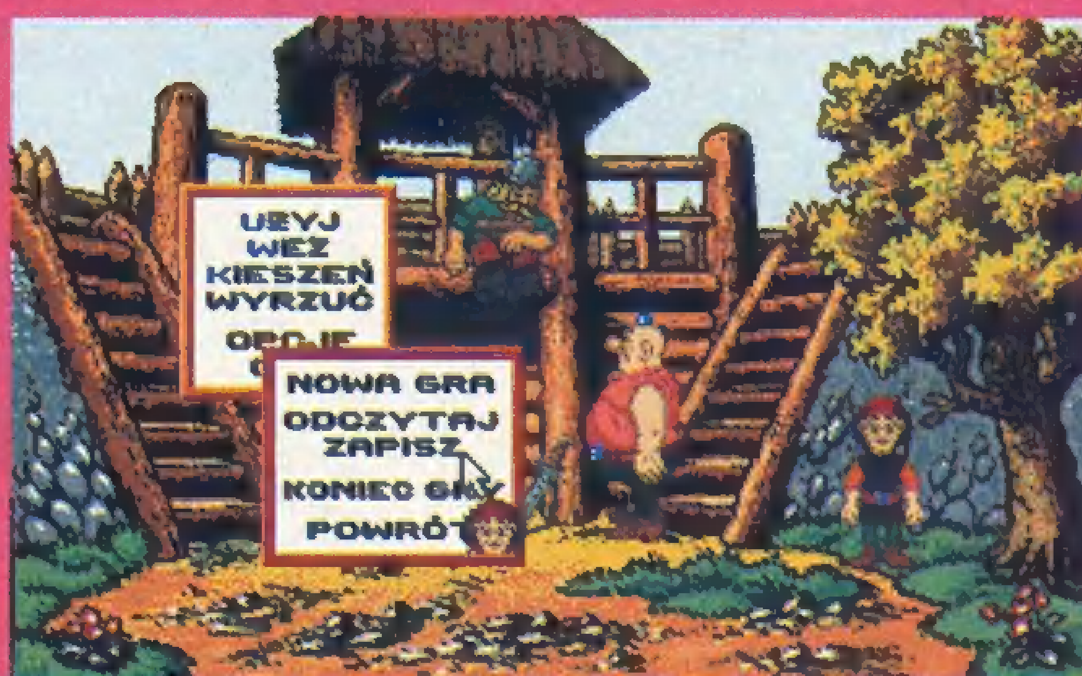
Dystrybutorem gry będzie firma „Mirage", a premiera zapowiadana jest na październik. Więcej interesujących szczegółów o tym nowym programie postaramy się zamieścić w następnych wydaniach „Gier Komputerowych".

■ MS

Mirmiłowo, to spokojna osada, w której żyje wesoły, spokojny, ale i waleczny lud.
Wśród nich są dwaj zaufani woje kasztelana Mirmiła, Kajko i Kokosz. Kajko jest inteligentny a Kokosz silny.

Jednym z niewielu problemów mieszkańców Mirmiłowa...
...jest banda zbójcerzy, zamieszkująca w warowni nie opodal grodu Mirmiła.










Kevin, bo tak brzmi imię głównego bohatera, jest zwykłym prostym filmowcem. Jego najnowszy film zatytułowany „SINK OR SWIM" został najbardziej kasowym filmem w historii celulojdowych obrazków. Sam reżyser zagrał główną role w tym filmie, tak że „trzęsienie ziemi" lub inne tym podobne bajki wydają się kreskówkami. Ale chlapnijmy coś o gierce. Jak już wcześniej wspomniałem bohaterem jest Kevin który niefartem znalazł się w samym centrum katastrofy statku. Mając przeszkolenie wojskowe, zwykły filmowiec stara się uratować grupę pasażerów statku. Czy mu się to uda, to zależy już od Ciebie. W panice ludzie robią głupie rzeczy więc musisz ich jak najszybciej uratować, aby oni nie utonęli. Masz jeszcze pozostałości sprzętu na statku. Musi Ci wystarczyć butla z tlenem i ponton, aby jak Mac Gayver, lub „Drużyna A" wymyślić dobry plan i odprowadzić ludzi do wyjścia. Gdy Ci się to uda wtedy wiedz, że masz swój wkład w ten film.

Gra „Sink or Swim" to sympatyczna zręcznościówka z równie sympatyczną oprawą graficzną. Opracowana została przez firmę Zeppelin Games, a jej prawnym dystrybutorem jest firma L.K. AVALON z Rzeszowa.

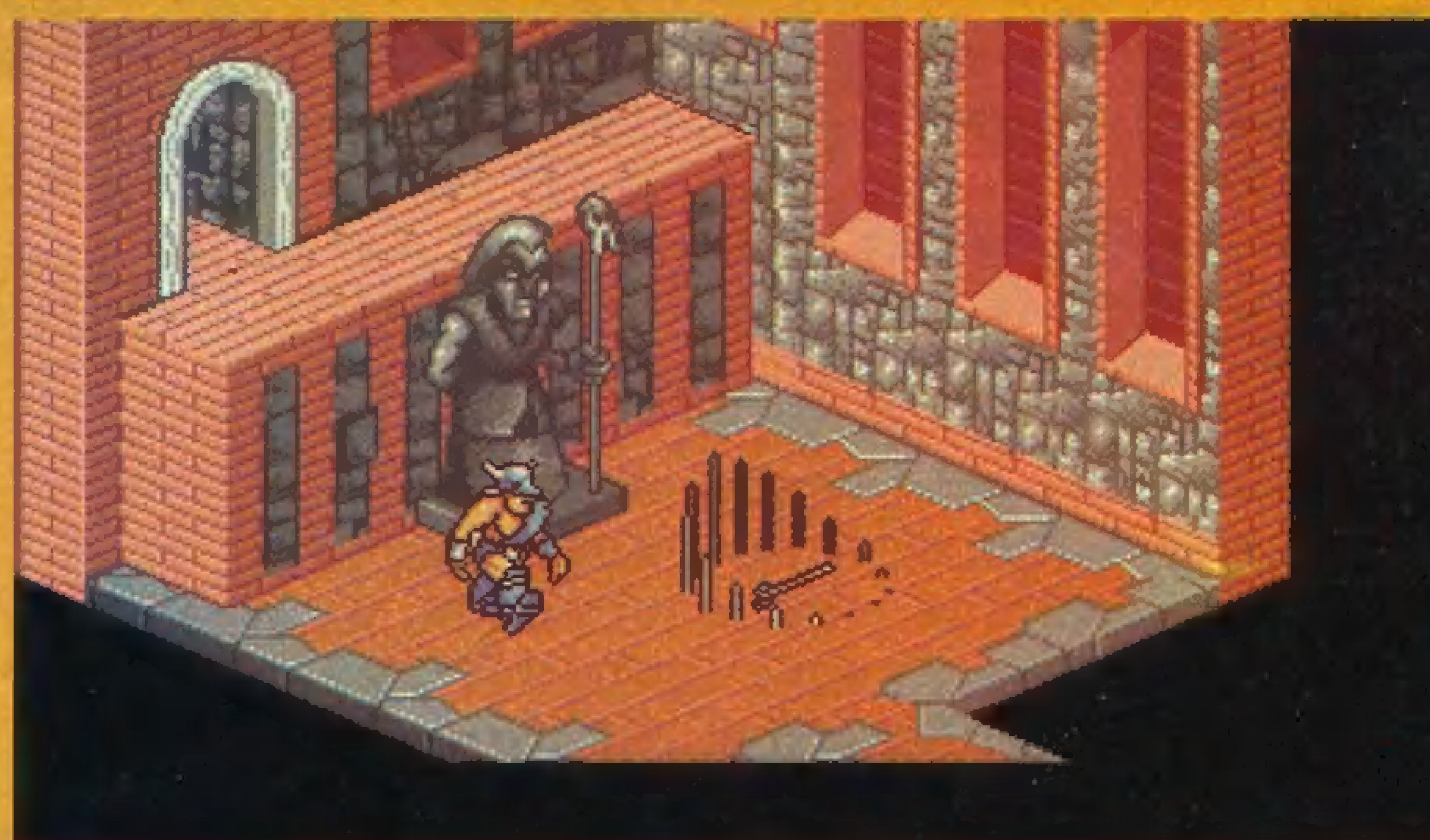
■ AMIGER



# Heimdall 2







Minęło już trochę czasu kiedy to znana firma Core Design wypuściła grę „Heimdall". Wspaniała grafika i ciekawa akcja zapewniła jej sukces komercyjny. Aż dziwne, że tak długo trzeba było czekać na kontynuację tej gry. Cierpliwi doczekali się wreszcie, a Ci co zdążyli o niej zapomnieć, to już ich strata.

Znów mamy do czynienia z bardzo ładną grafiką i ciekawą akcją, ale czy to ponownie zapewni sukces komercyjny gry? Poczekamy, zobaczymy. Ciekawostką jest fakt, że ta nowa gra jest już do nabycia również w Polsce – myślę tu oczywiście o wersji licencjonowanej. Jest to możliwe dzięki sprawnemu działaniu warszawskiej firmy „Mirage", która powoli, acz skutecznie umacnia swoją pozycję na rynku gier komputerowych. Oprócz produktów polskich coraz częściej firma ta wypuszcza programy licencjonowane zasilając nasz mocno zubożony rynek. Za sprowadzenie „Heimadalla II" należą się wielkie brawa, gdyż gra ta miała zupełnie niedawno swoją światową premierę, a z pewnego źródła wiem, że inna firma zajmująca się sprowadzaniem z zachodu programów oryginalnych przymierzała się do ściągnięcia do Polski sporej partii „Heimadlla II". Jednak gdy jej szefostwo dowiedziało się o poczynaniach „Mirage", odstąpili chwilowo od swoich planów czekając na ustalenie ceny przez „Mirage". Wkrótce okazało się, że w detalu można nabyć „Heimadalla II" zaopatrzonego w polską instrukcję za 480.000 zł, zaś kalkulacja cenowa tej innej firmy o której wspomniałem, była na tyle niekonkurencyjna w stosunku do „Mirage", iż natychmiast odstąpiono od tego pomysłu. Powiedzcie zresztą sami – czy wolelibyście zapłacić 480.000 zł za grę z polską instrukcją obsługi, czy też 800.000 zł za tę samą gierkę z opisem w obcym narzeczu?

Uwaga! Ciekawostka dla posiadaczy AMIGI 1200 – powstała odzielna wersja tej gry wykorzystująca wpełni możliwości Waszego komputera.

Jeszcze raz brawo dla „Mirage".

■ MS

komputery: IBM PC, AMIGA 500/600/1200

# KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

No i zaczęło się. Przyznam, że po pierwszym artykule z cyklu „Komputer kontra konsole" odzew ze strony Czytelników był niewielki, choć opisywaliśmy tam konsolę SEGA MEGA DRIVE, która w naszym kraju powoli się przyjmuje. Sądziłem zatem, że temat tak „abstrakcyjnych" konsoli, jak 3DO, Saturn, Sony PS–X, przejdzie zupełnie nie zauważony, a Czytelnicy potraktują wieści o tych „maszynkach do gier", jako ciekawostki. A tu masz Ci babo placek, albo z innej beczki – uderz w stół, a nożyce się odezwą. Nie spodziewałem się tak ostrej riposty w postaci listu od kilku zagorzałych miłośników i jednocześnie posiadaczy, konsoli 3DO.

Doprawdy dziękuję Wam bardzo serdecznie chłopaczyska ze Szczecińskiego i zapewniam Was solennie, że jest mi doprawdy obojętnie która konsola przyjmie się czy też nie przyjmie na naszym i nie na naszym rynku. A żeby uwiarygodnić Wam swoje zdanie powiem tylko tyle, że żadna super–konsola nie jest w stanie zastąpić mi mojego „niebieskiego" z bardzo błahego powodu – ja po prostu wykorzystuję komputer częściej do innych rzeczy niż granie. Gry owszem, czemu nie? – ale „po godzinach".

Wdzięczny jestem za Wasz list, gdyż dzięki niemu, mogłem inaczej spojrzeć na 3DO, a tym samym docenić i dostrzec coraz silniejszą pozycję na rynku jaką odnotowuje ta konsola. Mam nadzieję, że tematyka 3DO będzie jeszcze niejednokrotnie przewijała się w naszym czasopiśmie, a dzisiaj, poniżej zamieszczam obszerne fragmenty listu i artykuł o tej nowej „maszynce do gier", która ma apetyt, aby zdominować rynek gier wideo. Czy tak się stanie? Czas okaże, ale już dziś możemy stwierdzić, że nie będzie łatwo, gdyż kandydatów do palmy pierwszeństwa jest wielu. Jednym z nich jest konsola „Jaguar" o której już krążą legendy, ale tak naprawdę niewielu ją jeszcze widziało. Ja miałem z nią kontakt zaledwie powierzchowny, ot po prostu obejrzałem go sobie i miałem możliwość odpalić trzy gierki którymi dysponowałem. Nie zamierzam narażać się na równie ostre riposty ze strony posiadaczy innych maszynek, jak drukowany poniżej list, więc do momentu gdy nie będę miał możliwości w domowym zaciszu dokładnie przetestować tej nowej konsoli Atari, powstrzymam się z forsowaniem ostatecznych opinii. A swoją drogę, śmiercią naturalną padła odwieczna wojna między Atari a Commodore (ten drugi pogodził zwaśnione strony plajtując z wielkim hukiem), ale czy nie narodzą się nowe, jak choćby Atari contra Nintendo czy choćby 3DO.




**LIST OD CZYTELNIKÓW**

Pozdrowienia ze Szczecińskiego!

Ten list, to oficjalna riposta posiadaczy konsoli 3DO na artykuł „Komputery kontra konsole" z nr. 5/94 „GK".

Jest rzeczą powszechnie wiadomą, że rynek prasowy jest dostosowany do oczekiwań Czytelników, a spełnieniem ich są oczywiście opisy, czy artykuły dotyczące posiadanego hardware'u. Tak więc, w licznych obecnie czasopismach komputerowych króluje tandem AMIGA–PC, a artykuły dotyczące innego sprzętu są prawdziwymi rodzynkami. Oczywiście, ta sytuacja nie jest niczym dziwnym, jeśli wziąć pod uwagę nasz zniszczony piractwem rynek oprogramowania. Jednak, jak to kiedyś twierdził niejaki Darwin, ewolucja jest nieunikniona i komputery na Zachodzie bezlitośnie wypierane są przez potężną falę konsol opartych na technologii RISC, które swymi możliwościami dosłownie miażdżą swych komputerowych poprzedników, nie zostawiając po sobie żadnych mostów.

W Polsce, co niestety trzeba stwierdzić, żyjemy w komputerowym „trzecim świecie", czego skutkiem jest to, że dopiero od niedawna, nieśmiało na nasz rynek wkraczają stare jak świat konsole typu Nintendo 8-bit (sic!), Sega Megadrive czy SNES. Ja i bardzo liczne grono komputerowych maniaków z Gryfina i ze Szczecina przechodziliśmy liczne stadia komputerowej ewolucji, które w większości przypadków zakończyły się właśnie na konsoli 3DO. Ja osobiście na ten sprzęt „przesiadłem się" z PC 486DX2 66 MHz z CD-ROMem, gdyż mówiąc po prostu, ta konsola jakością gier ośmiesza tego olbrzyma. Ale celem tego listu nie jest rozpętanie kolejnej wojny „o wyższości świąt Bożego Narodzenia...", więc przejdźmy do rzeczy.

Chwała waszemu pismu, że jako pierwsze w naszym zacofanym kraju zauważyło wielką ofensywę „RISC-ów" na rynek zachodni (jednakże z półrocznym opóźnieniem). Jednak pierwszy opis danego sprzętu musi być opisem obiektywnie oddającym obraz danego urządzenia, gdyż ukształtuje on pogląd maniaków w kraju.

Tyle tytułem przydługiego wstępu – karty na stół.

3DO NIE JEST „własną" maszynką PANASONICA. Firma PANASONIC, tak jak SANYO, AT&T i inni, podpisała umowę z 3DO COMPANY, zobowiązującą do produkcji urządzeń o dowolnym „designie", lecz wnętrza muszą być te same i w 100% kompatybilne.

Co do kampanii reklamowej, to każde początki są trudne, vide start Amigi w 1985-86.

Jeśli zaś idzie o braku dobrego oprogramowania na 3DO.

3DO COMPANY, dzięki wspaniałej strategii swego Big Bossa – Tripa Hawkinsa (vide twórcy Apple Macintosha) podpisało umowy z 550 (sic!) firmami i grupami tworzącymi oprogramowanie, co gwarantuje dosłownie zalew softu w przyszłości. Aż 115 z tych firm, to firmy japońskie, a kraj Kwitnącej Wiśni, jak wszyscy wiedzą, to filar światowego rynku gier wideo. To są dane z kwietnia, a spis firm coraz to się powiększa. W tej chwili w przeciętnym sklepie z wideo grami w Berlinie wybieramy z oferty 40–50 tytułów, z których 90% to gry o jakości o jakiej w Polsce nawet się nie marzy.

Co do zarzutu, że „reklamowanych gierek", jak nie ma tak nie ma, to podaję do wiadomości, że praca nad programem o takiej jakości, nie trwa tyle, co napisanie gierki na Amigę. Przykładowo prace nad boskim „Road Resh'em" trwały ponad 17

miesięcy. Jeśli chodzi o podane przez Was tytuły, to były to najstarsze gry na 3DO i były one po prostu „przerzutami" z PC, gdzie też były „kompletnymi chałami".

My sprowadzając swoje konsole z Niemiec spotykaliśmy się z zupełnie inną sytuacją od opisywanej w „Grach Komputerowych" – tj. z chwilowym brakiem konsol. Sprzedający gęsto tłumaczyli się, że sprowadzone 3DO schodzi im na bieżąco.

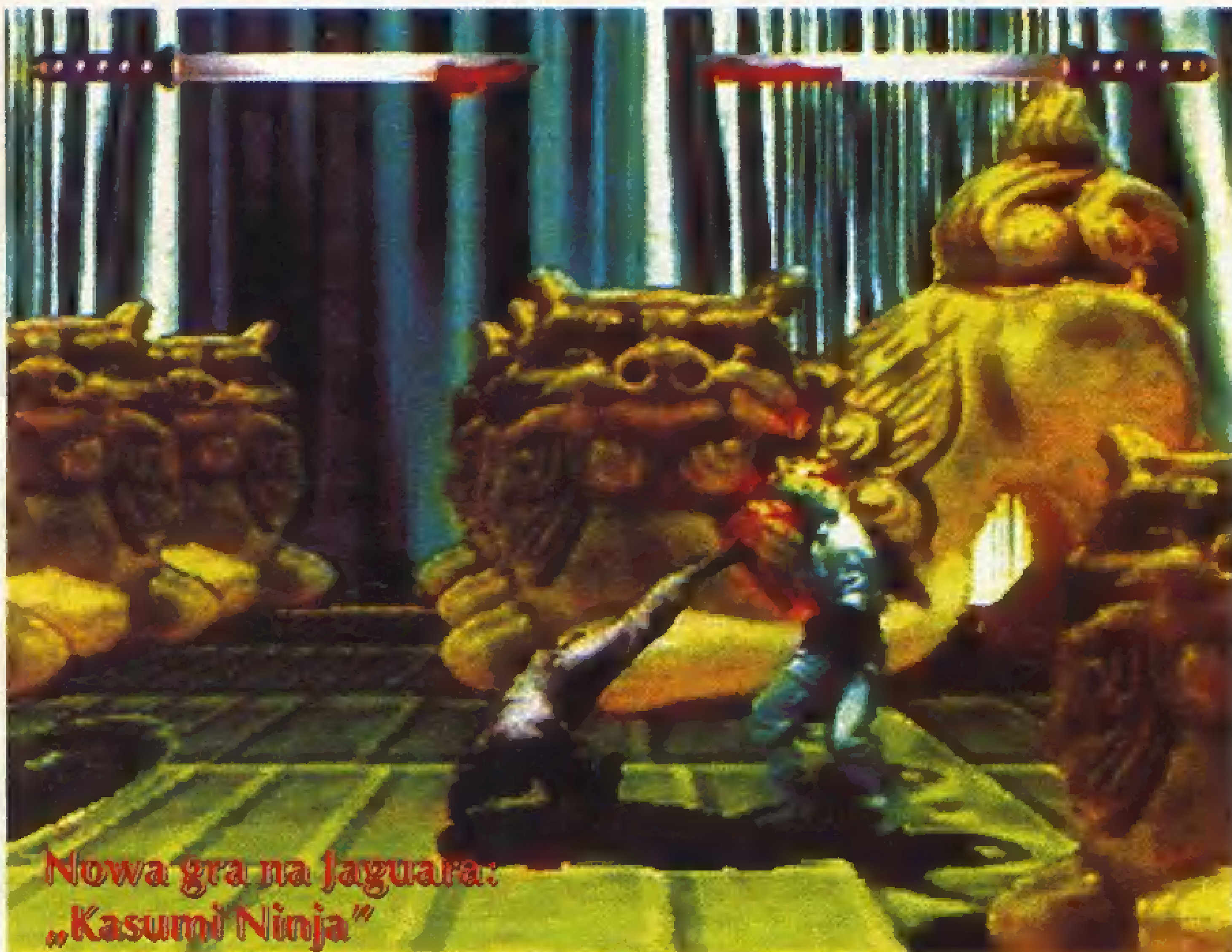
Jedyny słuszny zarzut w tym artykule, to transmisja danych z CD – tylko 300 kB/s. Jednak ten zarzut można postawić dosłownie wszystkim urządzeniom z CR-ROMem, nawet „Jaguarowi", którego CD (dopiero jesienią), będzie także „double speed". Jednak na początku 1995 roku wychodzi nowy model 3DO (oczywiście kompatybilny w 100% ze starym), który CD ma mieć już „poczwórny".

Co do braku RGB, to zarzut ten jest nieaktualny, bo w tej chwili wychodzi angielska wersja 3DO fabrycznie wyposażona w to wyjście.

Podsumowanie całego artykułu wyraźnie wskazuje, że miał on na celu przygotowanie gruntu na nadchodzący, pełen peonów i wyrazów uwielbienia artykuł o „Jaguarze" (a gdzie obiektywizm?).

Jaguarowski rynek oprogramowania w tej chwili wygląda po prostu śmiesznie, cena tej maszynki wraz z CD-ROMem jest wyższa niż 3DO – 250 + 250 „Jaguar" z CD i 435 USD 3DO). W tej chwili dysponujemy liczbą 20 tytułów z konieczności mocno wyselekcjonowanych gier na 3DO...



Nowa gra na Jaguara: „Kasumi Ninja"

3DO zasługuje naprawdę na szczególną uwagę i teraz po wejściu w życie ustawy, ma realną szansę na powolną krucjatę w Poslce.

List „uroczyście" podpisało pięciu posiadaczy konsol 3DO: „Martin", Mirek, Piotr, Karol, Piotr (Amisoft).

### JAGUAR

Firmy Atari nie trzeba przedstawiać nikomu. Jej produkty na dobre bowiem zagościły w wielu polskich domach. Gdyby więc przedstawiany tu „Jaguar" zdobył popularność i trafił pod nasze strzechy, pozycja firmy Atari z pewnością umocniłaby się. Jak będzie naprawdę – czas pokaże.

Tymczasem przejdziemy do konkretów. Od jakiegoś już czasu głośno o nowej konsoli spod znaku Atari. Wiadomo, reklama dźwignią handlu. To oczywiście nie prorokuje sukcesu komercyjnego, gdyż przede wszystkim liczy się sam produkt. W tym wypadku, jest to prawdziwy rarytas.

W odróżnieniu od zapowiadanych wielu konsoli 32-bitowych, „Jaguar" wyposażony jest w procesor 64-bitowy. Jego wydajność stawia tę maszynkę daleko przed swymi konkurentami. W Stanach cudo to można kupić za ok. 250 dolców, w Wielkiej Brytanii – 239 funtów. Towar sprzedaje się jak najnowszy numer „Gier Komputerowych", a producent (zakłady IBM w Stanach) nie nadąża z produkcją. Planowana na wiosnę wielka akcja promocyjna nowego sprzętu Atari w Europie została przesunięta na jesień. Dlaczego? Otóż, cała produkcja do lipca została sprzedana na pniu w samych tylko Stanach Zjednoczonych. Jest to niewątpliwie olbrzymi sukces komercyjny. Z ciekawostek dodam, że w ciągu roku wartość akcji Atari na giełdzie wzrosła aż jedenastokrotnie. Mało tego, jednym z dużych udziałowców całego przedsięwzięcia jest niejaki Time Warner (ten od Warner Bros.), a ten facet ma łeb do interesów jak mało kto.

Nowa konsola sprzedawana jest w dwóch wersjach. Pierwsza przeznaczona jest dla użytkowników amerykańskich (NTSC). Druga odmiana produkowana jest z myślą o posiadaczach odbiorników w systemie PAL. Na tym kończą się większe różnice; do każdej wersji dołączono cartridge z grą „Cybermorph" (strzelanka z tworzoną w czasie rzeczywistym grafiką wektorową), jedną manetkę kontrolną, kabel łączący z zasilaczem i standardowy koncentryczny kabel „antenowy". Tak, tak – Jaguar nie ma stacji CD. Będzie ona dostępna jako urządzenie dodatkowe od września br. w cenie ok. 250 dolców (w Wielkiej Brytanii około 200 funtów).

Jak na razie dostępne są tylko 3 gierki (do końca roku ma ich być 50) wykorzystujące możliwości nowej maszynki. Są to: „Crescent Galaxy" (strzelanka), „Evolution Dino Dudes" (coś w stylu „Humans") i „Raiden" (strzelanka). Mimo, iż ceny tych cartridge'y są dość wysokie – idą jak woda (o przepraszam – jak najnowszy numer „Gier..."). I bardzo dobrze! Zresztą, nie ma się co dziwić: 24-bitowa grafika w 16 milionach kolorów, dźwięk stereo jak z kompaktu, a przede wszystkim: rewelacyjna cena konsoli powoduje, że ludzie rzucają wszystko i co sił w nogach pędzą do sklepów po pierwszą na świecie 64-bitową maszynkę do gier z prawdziwego zdarzenia.

Niestety opóźnia się ekspansja „Jaguara" na Europę, w związku z tym opóźniony musi być także artykuł testujący to nowe urządzenie. Obiecuję, że w numerze, który ukaże się po wakacjach sypnę garść szczegółów o tej konsoli i być może przedstawię trochę nowinek o 3DO (ale to pod warunkiem, że nasi sympatyczni koledzy ze Szczecińskiego nadeślą nam porcję nowych materiałów).

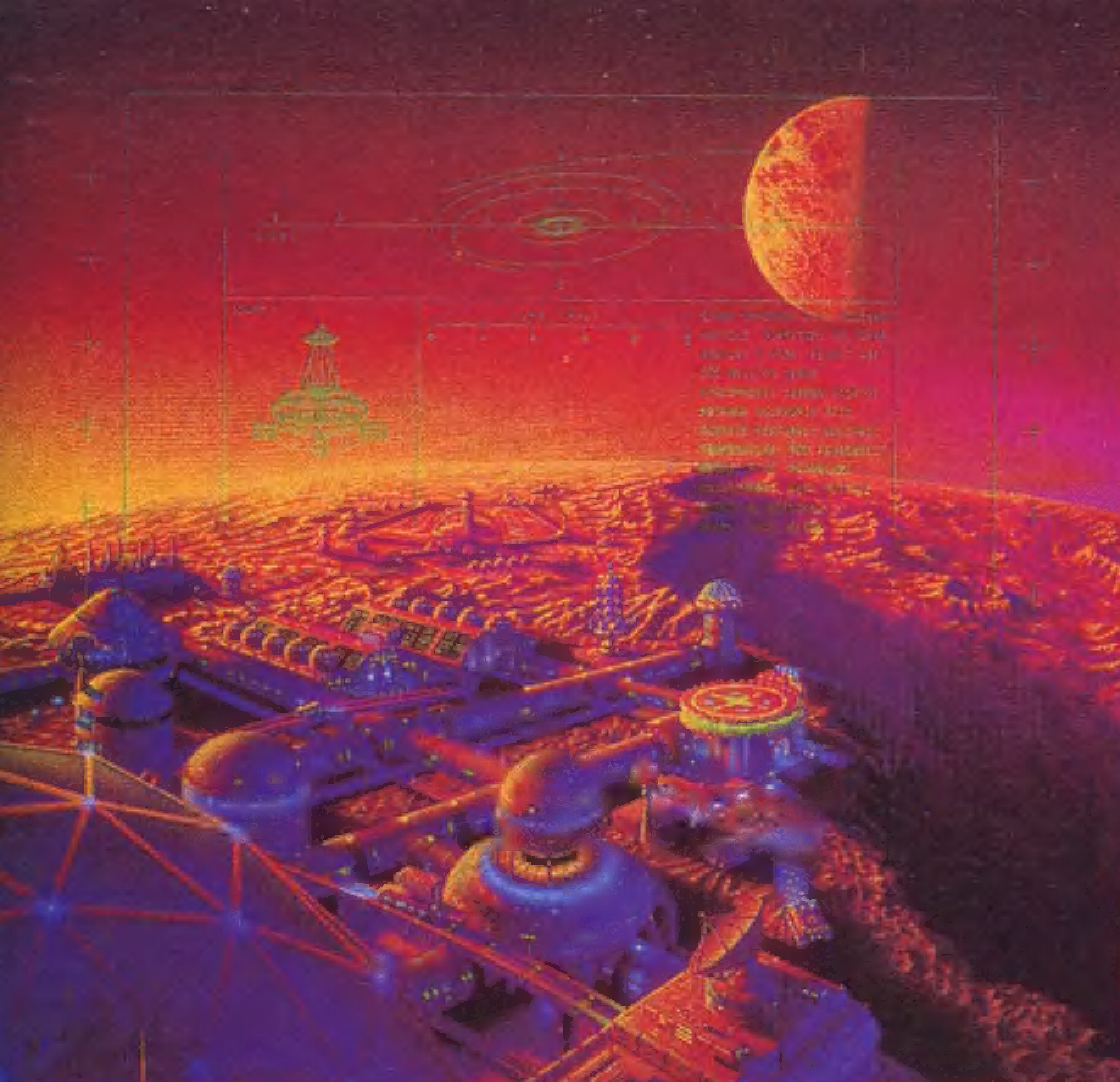
Z ostatnich doniesień wiadomo, że pomimo szalonego sukcesu w Stanach Zjednoczonych, „Jaguar" w W. Brytanii nie sprzedaje tak rewelacyjnie jakby oczekiwało tego kierownictwo firmy. Jakie mogą być tego przyczyny? Możemy sobie na razie tylko gdybać, ale w grę nie wchodzi chyba flegmatyczne usposobienie wyspiarzy – byłoby to zbyt proste wytłumaczenie. Może opóźniająca się premiera wersji z CD i brak dużej ilości oprogramowania stwarza, że Anglicy nie papugują bezmyślnie zachowań Amerykanów.

Jeśli zaś idzie o oprogramowanie do „Jaguara" to jego lawina dopiero runie. Jest już prawie 100 firm software'owych będących partnerami Atari w produkcji software'u, a prace nad 50 nowymi grami są już mocno zaangażowane. Z nowości, które ostatnio weszły na rynek są następujące gry: „Tempest 2000", „Wolfenstein 3D", „Alieb vs Predator", „Club Drive", „Kasumi Ninja", „Redline Racing", „Brutal Sports Football", „Doom", „Rise of the Robots", „Tiny Toons Adventure". Obecnie wszystkie gry wydawane są na cartridge'ach, a ich ceny zamykają się w granicach 39-49, a wyjątkowo nowości – 54 funtów.

Więcej informacji o „Jaguarze" i innych konsolach znajdziecie w następnym numerze „Gier Komputerowych".

■ **Sandey**

# OUTPOST



Dzięki niewielkim, choć coraz prężniej działających firmom zajmującym się importem gier komputerowych, z całą pewnością, Polski nie można zaliczyć już do zadupia Europy. Nie ma w tym stwierdzeniu odrobiny przesady, gdyż właściwie wszystkie super nowości na PC CD-ROM natychmiast trafiają na nasz rynek. Zatem szczęśliwi posiadacze tego sprzętu mogą już cieszyć się wieloma „gorącymi", krążkami, jak choćby: „Mad Dog II" czy „Outpost". O szczęściu nie mogą natomiast mówić użytkownicy: C-64, Atari ST, a nawet Amigi. Jeśli idzie o oprogramowanie działające na tym sprzęcie, to staje się ono coraz trudniej dostępne, a światowe nowości pozostają w sferze marzeń. Cóż, pod tym względem zadupiem będziemy wkrótce (o ile już nie jesteśmy – tylko kto to może stwierdzić?).

Właśnie dotarła do Polski świeżutka, a od dawna zapowiadana gra Sierry – „Outpost". Tym trochę mniej zorientowanym, którzy kojarzą Sierrę wyłącznie z przygodówkami w stylu „Space Quest", „Larry", itp., wyjaśniam, że „Outpost", to zupełnie coś innego. Tym razem mamy do czynienia z grą będącą zgrabnym połączeniem strategii i ekonomii. Rzecz dzieje się w stosunkowo nieodległej przyszłości – za jakieś 50 lat. Po krótce założenia gry są takie: Ziemię nawiedził wielki kataklizm w wyniku czego dalsze życie na naszej planecie nie jest możliwe. Musisz zatem ratować naszą cywilizację i odszukać w kosmosie ciała niebieskie nadające się do zasiedlenia. Nie muszę chyba tłumaczyć, jak olbrzymie i złożone jest to przedsięwzięcie. Nie wystarczy bowiem jedynie zlokalizowanie odpowiednich planet, należy jeszcze je zasiedlić, zagospodarować i odpowiednio zarządzać. W miarę rozwoju sytuacji będziesz mógł spotkać się próbami buntu i niesubordynacji, zresztą niespodzianek w grze jest dużo więcej.

Pomysłodawcą gry jest Bruce Balfour wieloletni pracownik centrum naukowo-badawczego NASA. Zaś sam scenariusz nie jest wynikiem wybujałej wyobraźni autora lecz bazuje on na autentycznych studiach teoretycznych z zakresu najnowocześniejszych dziedzin nauki – robotronika, bionika, technika podróży międzyplanetarnych itp. prowadzonych przez NASA. Zatem w większym czy mniejszym stopniu możemy przypuszczać, że ludzkość za ok. 50 lat będzie dysponowała możliwościami i potencjałem technicznym zbliżonym do przedstawionych w grze „Outpost". Program adresowany jest raczej dla ludzi stawiających wyżej walory intelektualne nad zręcznościowymi. Akcja jest raczej statyczna, zmuszająca do wnikliwej analizy danych i podejmowania trafnych decyzji. Dodatkowym walorem gry jest świetnie opracowana grafika, która w tym programie odgrywa bardzo ważną rolę.

Jako ciekawostkę dodam, że światowa premiera wersji dyskowej „Outposta" planowana jest dopiero pod koniec roku, natomiast hackerzy nie oglądając się na Sierrę sami urządzili sobie taką premierę! Po prostu z kompaktu wyrzucono wszelkie „zbędne" animacje i grafiki pozostawiając samą kwint esencję gry. To wszystko wpakowano na 6 dyskietek HD i „puszczono" w świat. Tak więc również w Polsce można zaopatrzyć się (oczywiście nieoficjalnie – cicho, sza!) w „pirata" „Outposta", który tak naprawdę, ma niewiele wspólnego z oryginałem i może najzwyczajniej w świecie zrazić wielu potencjalnych entuzjastów tej świetnej gry.

■ MS

komputery: PC CD-ROM

# FURRY OF FURRIES

*Nasze niesamowite „futrzaczki", które towarzyszą nam już od nr. 5/94 dotarły szczęśliwie już do etapu „Mountain". Po chwili oddechu postanowiły wyruszyć dalej. Czy zechcecie do nich dołączyć? Jeśli tak, to zapraszamy do wspólnej zabawy.*

**MOUNTAIN**

Niezbyt trudny etap. W porównaniu z piramidami – bułka z masłem. Gracz wyrabia sobie na nim rutynę. Jest fajnie zrobiony graficznie.

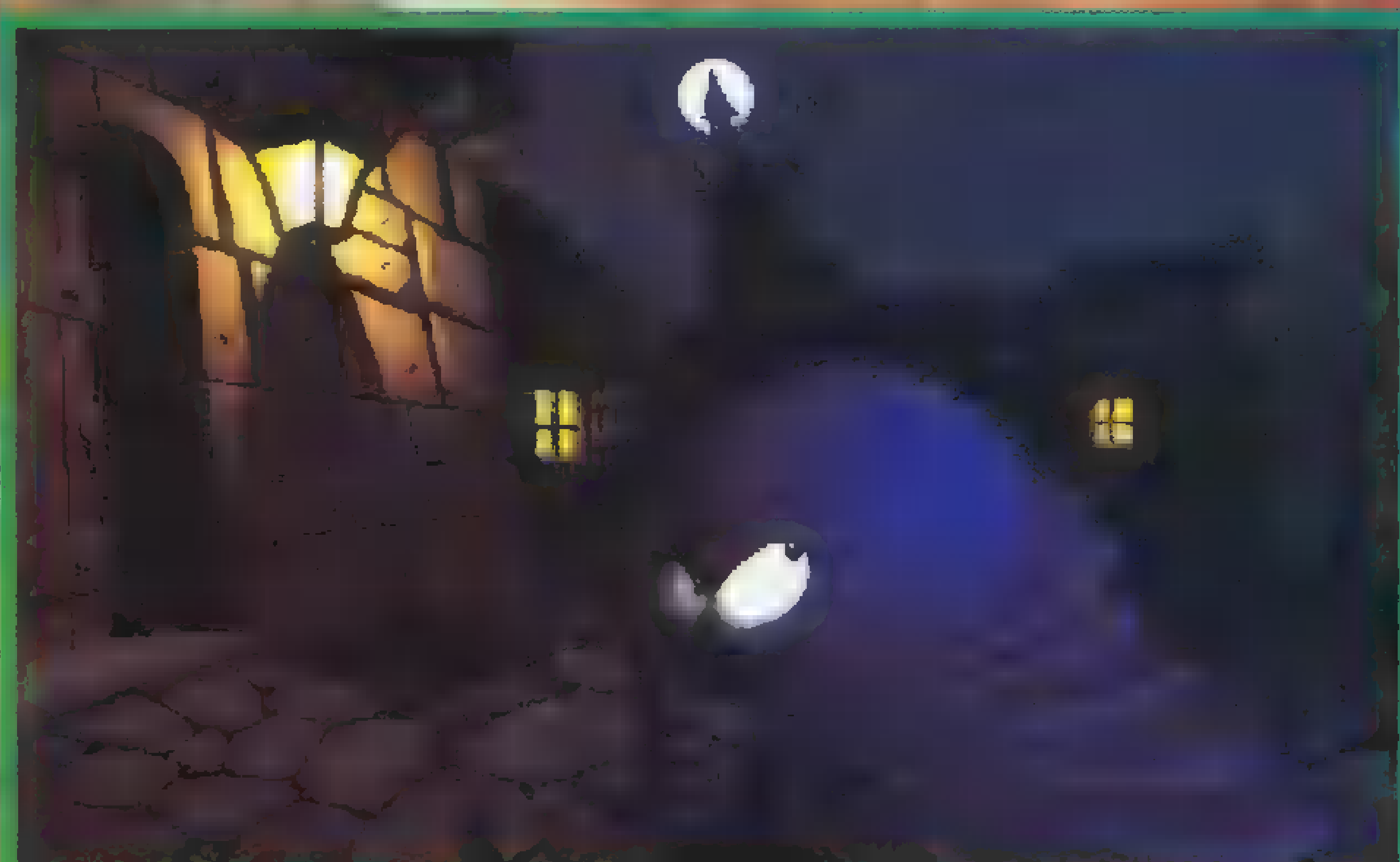
**Level 1.** Na początku zmień się w „niebieskiego" i udaj się do prawego końca podziemnego kanału – BONUS LEVEL. Pora zacząć działać. Idź w prawo do otwartego wejścia. Załatw gościa, który eksperymentuje z grawitacją, ale w czasie gdy nie podgrzewa powietrza (po prostu nie zejdziesz już wtedy na dół). Odsuń głaz leżący w prawym dolnym rogu, a następnie zepchnij go na kolce. Wyjdź na powierzchnię. Przesuń się kawałeczek w lewo, podskocz i złap się wiszącego głazu, dzięki czemu bez problemów dostaniesz się na pochodnię. Zapal ją „żółtym" i zeskocz na dół. Uderzaj teraz w prawą ścianę. Spowodujesz, że lecące iskry roztopią lód blokujący Ci EXIT.

**Level 2.** Uważając na silny górski wiatr i spadające lawiny, dostań się na szczyt wzniesienia. Śmiało zeskocz na dół i wespnij się na wiszącą platformę. Przestrzel mocujący ją łańcuch. Właśnie oswobodziłeś mamuta. Trzeba dać mu wycisk! Zmień się w „zielonego". Idź w lewo, pod skałę. Gdy prehistoryczny słoń zacznie szarżować, odskocz w prawo. Korzystając z oszołomienia zwierza odciągnij płytę dzielącą Cię od EXIT.

**Level 3.** Wskocz na prawą górną półkę. Leżącą na niej bryłę lodu dopchnij do końca w lewo. Wejdź jeszcze wyżej. Rozwal Yeti. Jego strzałów unikniesz zamieniając się w cząsteczki materii. Skorzystaj z położonego na prawo teleportu. Zapal kłodę drewna i teleportuj się z powrotem. Zejdź na dół, gdzie z roztopionej bryły weź klucz. Tymże kluczem otwórz położony w lewym górnym rogu zamek. Teraz przebij się „czerwonym" na sam dół, gdzie już czeka EXIT.

**Level 4.** Zejdź na dół po klucz, poczym wejdź na górę i stań na wzniesieniu. Często zamieniając się w materię i szykując sobie pociski odpowiedniej wielkości, z pewnością rozwalisz ptaszka. Idź w prawo. Przemknij pod durnym baranem w czasie, gdy ten będzie skakał. Teraz bardzo trudny moment. Musisz skakać w prawo po zapadających się platformach. Jeśli Ci się uda, EXIT stoi otworem.

**Level 5.** Trzeba się wyjątkowo spieszyć, ponieważ czasu jest naprawdę mało. Wykorzystując umiejętności „zielonego", wejdź do drugiego korytarza od dołu. Przejdź górą, wyjdź dołem, dzięki czemu zyskasz „żółtego". Teraz zejdź na dół trzeciego tunelu od dołu. Rozwal płytę i nie omieszkaj wtarabanić się do EXIT.



**Level 6.** Zmień się w „niebieskiego". Popłyń w lewy koniec kanału po klucz, uprzednio rozkwaszając fokę. Teraz płyń w prawo. Dotknij zalegającą pod wodą płytę, a wypłynie umożliwiając Ci wyjście na ląd. Zmień się w świeżo uzyskanego „żółtego". Teraz, chcąc niechcąc, musisz rozwalić rezydującego za drzewkiem potwora (zmieniaj się w materię, strzelaj i odskakuj). Weź pozostawiony przez niego klucz. Idź do teleportu mieszczącego się w prawym górnym rogu tego poziomu. Skorzystaj z niego, a Twoim oczom ukaże się piękny widok – EXIT.

**Level 7.** Zleć na lodowej bryle na dół. Rozwal ją i idź w lewo – prosto do podziemnej sadzawki. Zmień się w „niebieskiego", zanurkuj i dopchnij wystającą płytę. Zejdź na sam dół, weź leżący na lewo klucz i rozwal leżącego na prawo owada. Wespnij się do korytarza, mieszczącego się naprzeciwko zamków. Na samej jego górze jest drugi klucz. Pora wykorzystać obydwa klucze, ale wpierw rozwal kamień stojący na jednym z zamków. Bez żenady wparuj do EXIT.

**Level 8.** Licho wie dlaczego ten level gór zyskał przydomek „sexy". Będą Cię na nim nękać spadające co chwila śnieżne kule. Nie dość, że spadają, to jeszcze teleportują się razem z Tobą, więc naprawdę trzeba uważać. Zaczyna się niewinnie, należy po platformach doskoczyć do teleportu. Teleportujesz się wyżej, ale znowu trzeba zrobić to samo. Gdy znajdziesz się na górze, po ruchomych płytach dostaniesz się do EXIT.

**Level 9.** Na samym początku odskocz w prawo, unikając wyziewów krwiożerczego ptaszka. Potem z pomocą linoskoczka i wyciągu dostań się na most. Przeskocz uśmiechniętego półgłówka, a ponieważ to nieładnie wyśmiewać się z kolegów, przysmaż mu nieco polędwiczkę. Przy okazji sknocił się most, ale tym się nie przejmuj. Zeskocz na dół, a zapewne szybko zauważysz, że niepodzielnie panuje tam krecik. Unikając go przesuń krowę i rozbij zwietrzałą skałę znajdującą się pod nią. Skorzystaj z EXIT.

**Level 10.** Wygląda to jak typowy BONUS LEVEL, poskacz sobie po czekoladach, pozbieraj pieniążki, a gdy Ci się znudzi, to EXIT jest w prawym dolnym rogu.



**FACTORY**

Aż się wierzyć nie chce, ale ten etap nie jest wcale trudniejszy od poprzedniego. Znacznie urozmaicają go wszelkiego rodzaju wagoniki, magnesy, windy. Gra się przyjemnie, w sumie to co tygrysy lubią najbardziej.

**Level 1.** Zawczasu przygotuj sobie „zielonego". Idź za wskazaniem strzałek. Spotkasz armatki strzelające serią kulek oraz rzucającego granaty strażnika, którego na szczęście łatwo wykiwać. Gdy znajdziesz się na samej górze, zawiśnij na skrzyni i chyżo przemknij między zgniataczami. Twój lot zakończysz na EXIT.

**Level 2.** Wskocz na wagonik, a gdy pokona stalowe wrota, szybko z niego zeskocz. Zmień się w „żółtego", wykonaj długi skok i idź w prawo, rozwalając po drodze pełznący kisiel. Wejdź do prowizorycznej windy i chwilę zaczekaj. Kolejne wrota pokonane! Uczep się zielonym magnesu, wyczuj odpowiedni moment i bezceremonialnie wpakuj się do EXIT.

**Level 3.** Szybko zejdź na dół (hak jest groźny!) i rozwal mysz. Rozbujaj się na zaczepie wystającym ze ściany, a gdy hak będzie maksymalnie w lewo, wskocz i przemknij wysoko położonym tunelem. Następnie zsuń się na dół, do teleportu. „Niebieskim" przełącz zatopioną dźwignię i skorzystaj z innego teleportu. Zmień się w „żółtego". Skocz w prawo, gdzie robiąc sprytne uniki, rozwal tępego gryzonia. Leżącą skrzynię przesuń na sam skraj pudeł (jeśli przedobrzysz, możesz nacisnąć ESC). Wybij się, skocz po klucz i otwórz, położony ciut na prawo, zamek.

**Level 4.** Odbijając się od którejś z ruchomych płyt, przywal w łańcuch, a opadnie pudło otwierając Ci drogę do teleportu. Użyj go. Ramę przepchnij do następnego teleportu, sam teleportuj się również. Sposób na bysiora zagradzającego EXIT (zaczynając od miejsca startu) – zeskocz na dół, oddaj silny strzał w kierunku potwora, uniknij jego strzałów spadając na dół, teleportuj się pobliskim teleportem, zeskocz na dół... i tak w kółko. BONUS LEVEL – Gdy załatwisz potwora, skocz w okolice EXIT. Leżącą platformę zepchnij na kolce, zejdź na dół, teleportuj się, zepchnij ramę, pchnij ramę od strony wyjścia w okolice półki z kluczem, wybij się z ramy, weź klucz, zejdź na dół, otwórz zamek, przebij się „czerwonym" – i już jesteś.

**Level 5.** Teraz czeka Cię chwila nerwówki. Kurczowo trzymając się sufitu i wolno przesuwając się w prawo, przejdziesz nad bulgoczącą substancją. Wszedłeś na obszar polowań bysiorów 'ala' czwarty poziom. Musisz je wyeliminować. Stań na prawym krańcu stalowej platformy. Podskakuj i strzelaj tuż pod rurą, za którą kryje się pierwszy bysior. Idź w lewo. Drugiego bysiora rozwalisz bez trudu, robiąc uniki lub zamieniając się w materię. Weź klucz i dojdź do zamka znajdującego się w prawym górnym rogu. Idź w prawo unikając strumieni lejącej się substancji, przebij się „czerwonym", teleportuj się i szybko przemknij (spadająca płyta!) do EXIT.

**Level 6.** Idź w prawo, wybij się z wagonika tak, by stanąć vis a vis bysiora. Rozbujaj się na linie i wskocz jeszcze wyżej. Spiesz się, gdyż bysior nie traci czasu i szybko przeskakuje właśnie tam, gdzie akurat się znajdujesz. Gdy już będziesz na górze, przedostań się w lewo wąskim przesmykiem. Idź po dodatkowy czas i odsuń pierwsze z prawej pudło. Weź klucz i idź w prawo. Teraz czeka Cię bieg pod obstrzałem. Musisz przechytrzyć tępą, acz agresywną maszynę (przydatne zamienianie się w materię), otworzyć zamek i odpocząć, wchodząc do EXIT.

**Level 7.** Rozbujaj się na linie z całej siły. Gdy tragarz na chwilę odejdzie, wskocz na wyższą półkę. Zmień się w materię, a gdy strażnik będzie stał przed Tobą, strzelaj w niego, dopóki nie kojfnie. Zeskocz na dół, bardzo blisko ściany. Zmień się w „czerwonego" i, odpowiednio odbijając się, rozkwaś wskazany strzałkami murek. Wejdź w nowo otwarty korytarz i, z pomocą znalezionego w nim klucza, oswobodź babsko. Teraz znów zejdź na dół. Rozwal skrzynie tarasujące tunel i przejdź nim w prawo. Ponieważ babsko zajęło się policjantem (!!!), wystarczy ich przeskoczyć, aby cieszyć się widokiem EXIT.

**Level 8.** Kwas pokonaj łapiąc się haka. Zejdź na dół. UWAŻAJ! Płyta nad klatką się podnosi. Idź w prawo, no nie, jeszcze jedna klatka. Ta tym razem opada, więc gdy zejdziesz na dół, szybko odskakuj w prawo. Chwila nudnego skakania po platformach zaowocuje znalezieniem się jeszcze niżej. Nie daj się nigdzie teleportować i idź w lewo. Klatka znowu spada, więc musisz szybko wcisnąć się w lewy dolny róg. Czeka Cię już tylko rozwalanie kilku zwietrzałych głazów, przeskoczenie turlającego się potwora i użycie EXIT.

**Level 9.** Przedziuraw „żółtym" wskazaną przez strzałki rurę. Zmień się w płetwonurka i płyń w dół. Ośmiorniczkę zakasujesz swym nieświeżym oddechem. Kąpiel swą zakończysz w tajemniczym pokoju. Idź w prawo. Łapiąc się wystających nitów i unikając spadających przeszkadzajek (pierwsza spada bardziej na lewo, druga bardziej na prawo) z pewnością dobrniesz do EXIT.

**Level 10.** Jeden z trudniejszych leveli. Wejdź do wody, nie dając się zmiażdżyć przez głupi wagonik. Płyń w lewo, a wynurzysz się przy pojemnikach z bulgoczącą substancją, które trzeba przeskoczyć (najłatwiej z rozbiegu). Wejdź na górę i przebij ściany. Weź życie, znów wejdź na górę i idź w prawo. Znajduje się tam trochę kolców, które trzeba przeskoczyć. Po raz trzeci wejdź na górę. Przygotuj się na szybką akcję. Jak najszybciej biegnij w lewo (nie daj się rozstrzelać), teraz zostaje tylko doskoczyć do EXIT.

*c.d.n.*

**■ Marcin Węcławek**

komputery: AMIGA, IBM PC







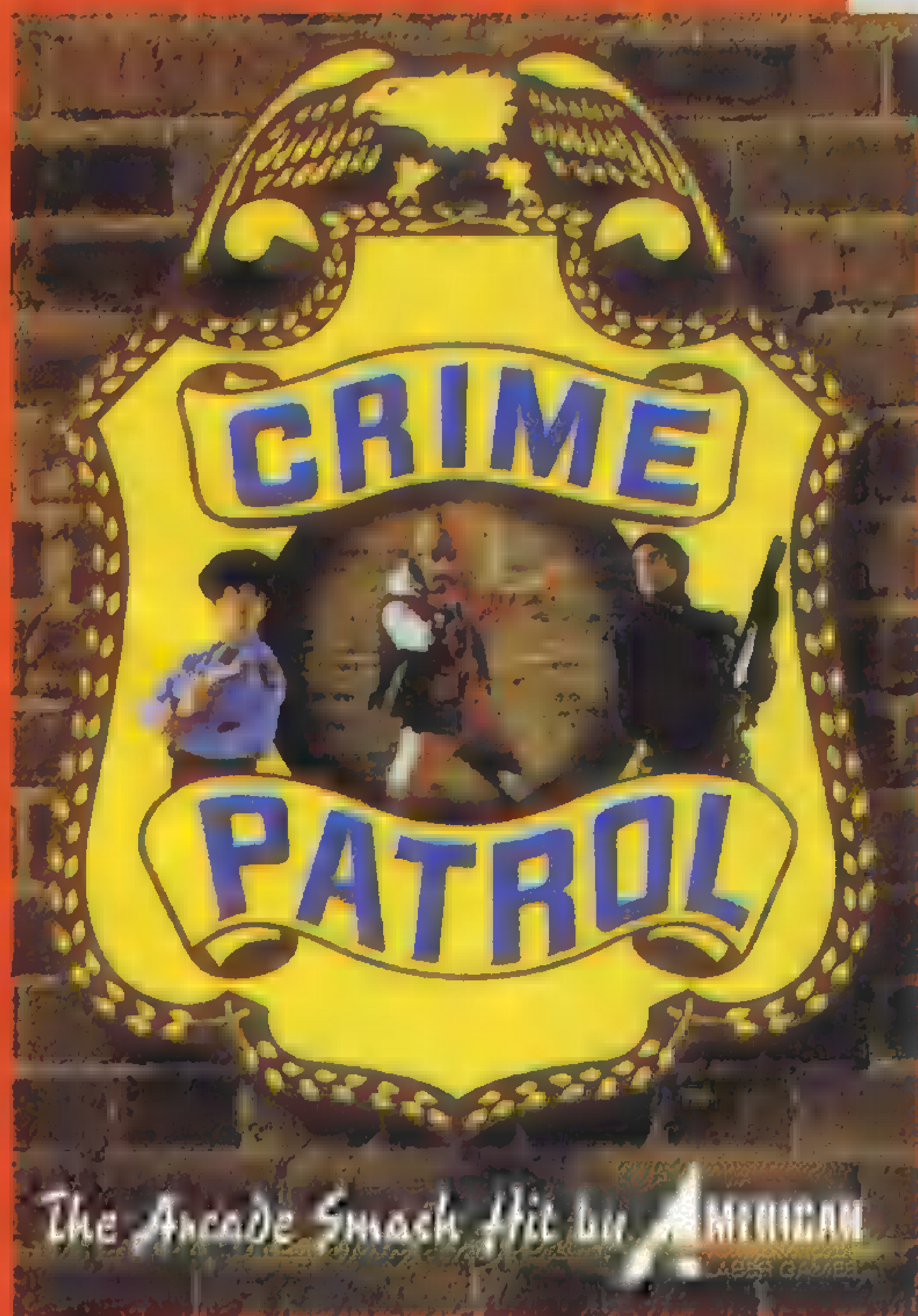
# American LASER GAMES

Firma American Laser Games zasłynęła na rynku gier komputerowych wspaniałą grą „Mad Dog McCree". Czy jednak jest to firma tylko jednej gry? Nic podobnego. Ten amerykański zespół programistów stać na znacznie więcej. Dziś można już powiedzieć, że są specjalistami w produkcji wysokiej jakości gier komputerowych określanych mianem Live Action. To już właściwie nie gry, ale po prostu filmy interaktywne. Firma American Laser Games postawiła na CD–ROMy i chyba był to strzał w przysłowiową dziesiątkę. Praktycznie nie znana nikomu firma stała się od razu potentatem na software'owym rynku. Tak naprawdę, to niewiele firm zdecydowało się na opracowywanie gier jedynie w wersji CD. Takie potęgi jak Sierra, MicroProse czy LucasArts wypuszczają swoje stare hity na krążkach CD, ale różnice w odniesieniu do ich dyskowych pierwowzorów są jedynie kosmetyczne. Ot, digitalizacja mowy, trochę bogatszy podkład dźwiękowy, a czasami jakaś mała wstawka graficzna. Jest to oczywiście pójście na łatwiznę, a odbiorcy stają się coraz bardziej wybredni i nie zadowolą się byle czym. Produkty American Laser Games są od początku do końca zaprojektowane i wykonane z myślą o CD i stąd tak wysoka pozycja firmy na rynku i uznanie graczy. Z bogatego już dorobku firmy przedstawiamy dziś kilka ich najnowszych gier, które aktualnie wchodzą na rynek lub niebawem odbędzie się ich premiera.

### CRIME PATROL

Ten wielopoziomowy dreszczowiec pozwala graczowi awansować na coraz wyższe stopnie policyjne, dzięki walce z rozmaitymi przestępcami. Na najniższym poziomie gracz chwyta członków ulicznego gangu, uzbrojonych rabusiów i innych drobnych przestępców.






Po awansie na detektywa, należy w przebraniu zwalczać handlarzy narkotyków i złodziei samochodów. Na kolejnym poziomie trzeba już zwalczać rabusiów bankowych i terrorystów. Jeśli gracz okaże się naprawdę sprawny, to będzie mógł przystąpić do Delta Force i zająć się niszczeniem najpoważniejszych przestępców, zagrażających bezpieczeństwu narodowemu.

### WHO SHOT JOHNNY ROCK?

W tej grze musisz wyjaśnić sprawę morderstwa znanego piosenkarza Johnnego Rocka. Jesteś prywatnym detektywem zatrudnionym w biurze „Kocie Oczy" i właśnie otrzymałeś nowe zlecenie. Czy jesteś w stanie wyjaśnić tę zagadkę?

Akcja gry rozgrywa się w mrocznych czasach Al'a Capone, a kontakty z „prawdziwymi" gangsterami są tam na porządku dziennym. Jak zwykle grafika stoi na wysokim poziomie, a na brak scenek animowanych nie można narzekać.

O tej grze nie będę się już dłużej rozwodził gdyż dokładną recenzję (a nawet rozwiązanie) jej zamieściliśmy w numerze 5/94. Tak więc ciekawskich odsyłam do tegoż właśnie wydania „GK".

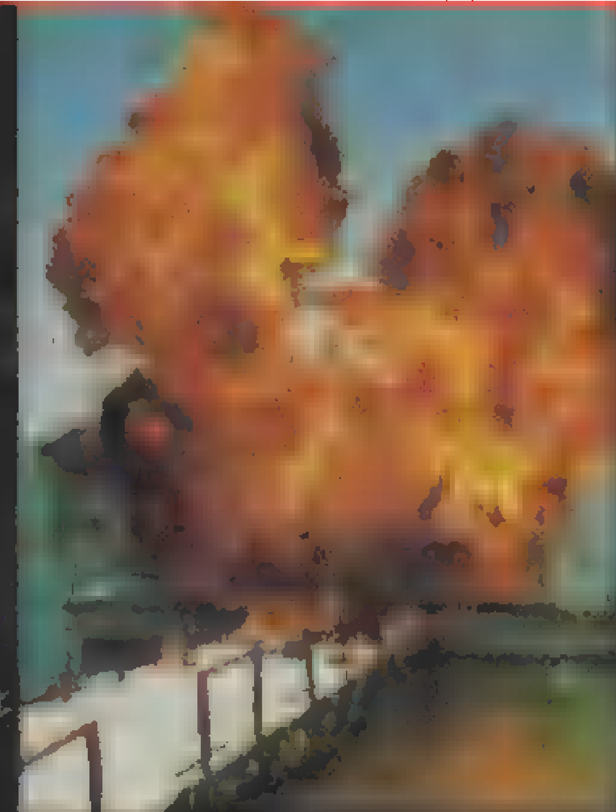
Gra dostępna jest w Polsce.

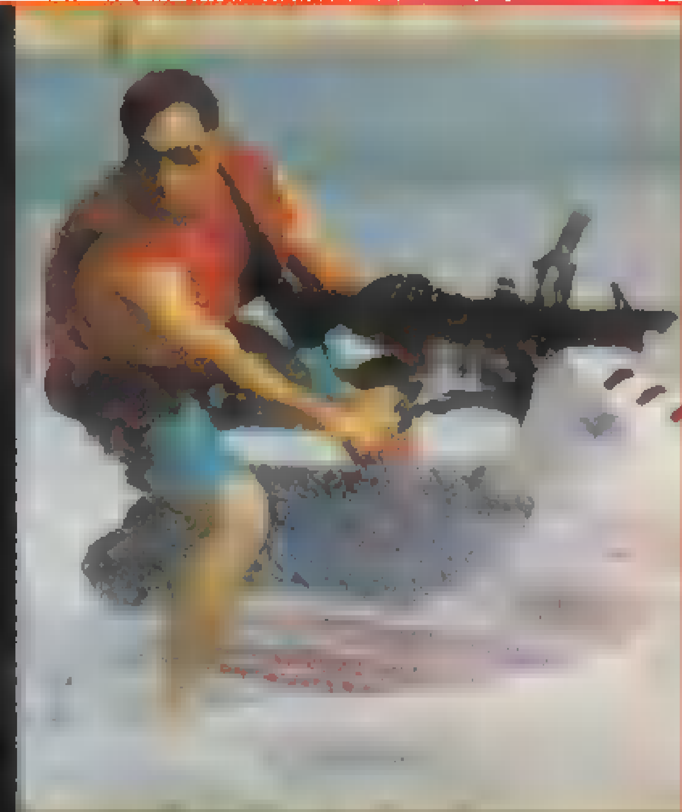
### MAD DOG McCREE

Pierwszy wielki, „nieśmiertelny" hit firmy American Laser Games, który zapoczątkował nową jakość w grach komputerowych. Zamiast tradycyjnej grafiki komputerowej zaoferowano graczom digitalizowany film interaktywny. Dla potrzeb tej gry wybudowano specjalnie miasteczko rodem z Dzikiego Zachodu i zatrudniono aktorów oraz kaskaderów. To przedsięwzięcie zwróciło się dość szybko bo gra odniosła wielki międzynarodowy sukces. Zachęciło to producentów do wypuszczenie drugiej już części „Mad Doga", ale zanim przejdziemy do dokładnego opisu tej nowej gry, jeszcze kilka słów o pierwowzorze. W grze wcielasz się w rewolwerowca, którego zadaniem jest uwolnić miasteczko od terroru tytułowego czarnego charakteru – „Mad Doga" (wściekłego psa) i jego kompanii. Musisz więc rozwalić całe to porąbane towarzycho, a na końcu stanąć oko w oko z tą kreaturą i oczywiście z zimną krwią zastrzelić ścierwo. Mam nadzieję, że większości Czytelników udało się szczęśliwie zakończyć tę batalię i poło-

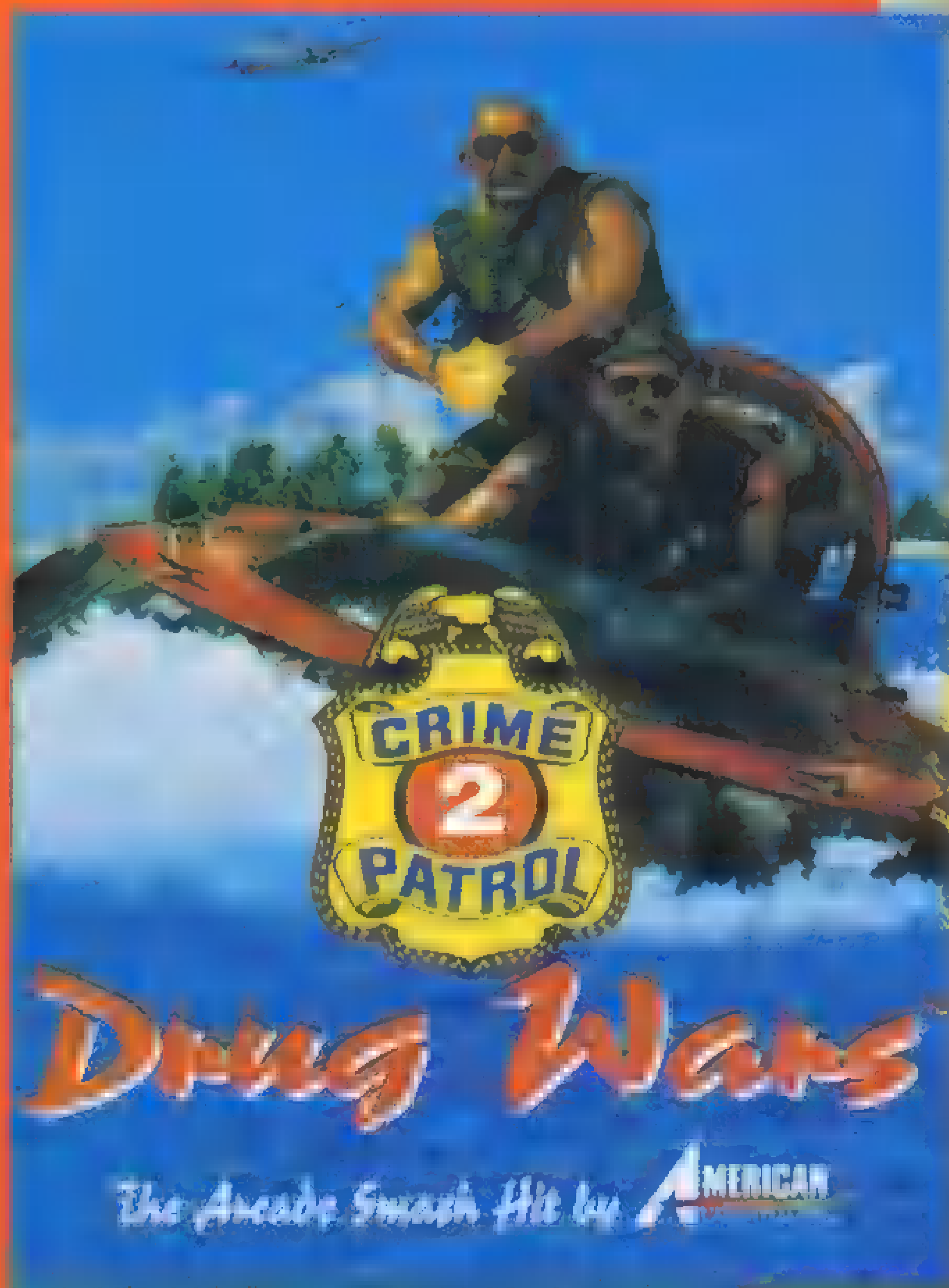
żyć trupem Mad Doga, jeśli nie wiecie jak to zrobić, odsyłam Was do numeru 4/94 gdzie znajdziecie opis ukończenia gry. Gdybyście jednak mieli jakieś złudzenia, że takiego super bandziora można tak sobie zwyczajnie zabić rozwalając mu po prostu łeb celnym strzałem, to jesteście w błędzie. Dla forsy można wskrzesić nawet taki czarny charakter i to wbrew zdrowemu rozsądkowi i prawom natury. Takiego właśnie diabelskiego zabiegu dopuściła












się firma American Laser Games i przywróciła z martwych naszego „sympatycznego" Mad Doga. Dzięki tej odważnej operacji wpadnie im do kasy niezły grosz, a nam graczom trafi się nie lada gratka – po raz drugi pokonać tego samego drania!

**CRIME PATROL 2 – DRUG WARS**

Likwidacja całego łańcucha nielegalnej dystrybucji narkotyków, to już prawdziwa wojna. „Drug Wars" wprowadza Cię w ten światek, począwszy od małomiasteczkowych kioskarzy, aż do zorganizowanych karteli w wielkich miastach. Będziesz brać udział w patrolach granicznych polujących na drobnych przemytników. Jeśli Twoje umiejętności strzeleckie będą wystarczająco dobre, to masz szansę uzyskać przydział do Ameryki Płd., aby zniszczyć źródła zaopatrzenia i schwytać „króla narkotyków".

**MAD DOG II – THE LOST GOLD**

W tej przygodzie możesz sprawdzić swe umiejętności strzeleckie, w konfrontacji z różnej maści bandytami, wyjętymi spod prawa oraz z ludźmi Mad Doga. Możesz tu wybrać jednego z trzech przewodników i wraz z nim wyruszyć na szlaki. Twym celem jest pokonanie Mad Doga w wyścigu do zagubionego złota, a następnie dostarczenie go do zabudowań starej misji. Tam najlepszych graczy czeka niezła potyczka, która podobno jest najdłuższą bitwą interaktywną, jaka dotychczas została sfilmowana. Jeśli jesteś ciekawy, jak to wygląda... przekręć po prostu stronę.

**SPACE PIRATES**

Międzygwiezdni piraci, pod wodzą złego kapitana Talona (prawdziwego Bicza Bożego kosmosu), uprowadzili statek pełen niewinnych kolonistów. Ty, jako Strażnik Gwiezdny (Star Ranger) musisz uratować tych kolonistów i przy okazji zniweczyć plany podboju przez Talona całego Wszechświata.









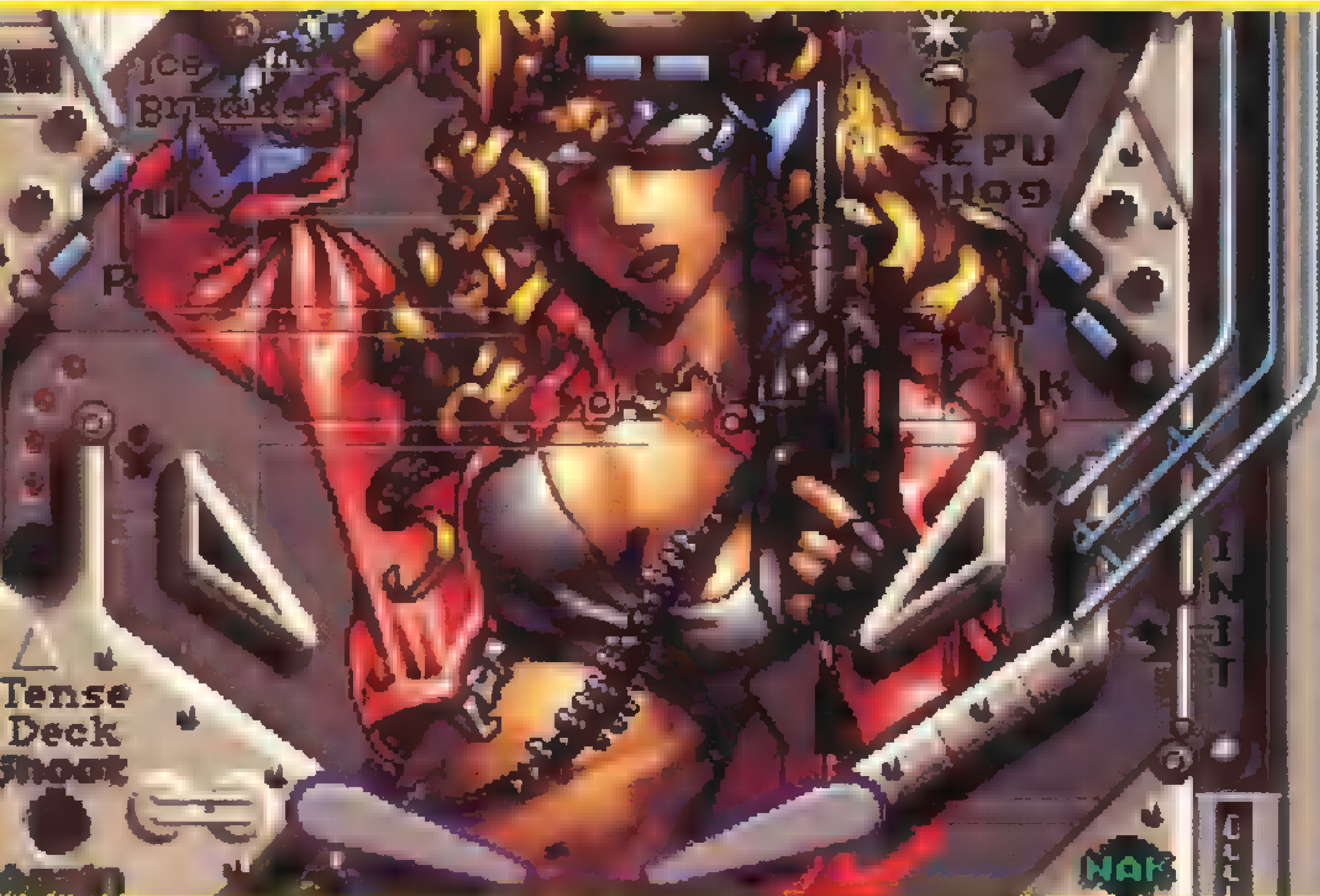



Napotkasz całe hordy piratów, gdy tylko ruszysz na poszukiwanie kryształów energetycznych, rozsianych po różnych planetach. Kryształy są niezbędne do uruchomienia Rozbijacza Gwiazd – jedynej broni, która może wysłać Talona i jego bandę do innej galaktyki.

Jest to kosmiczna gra przygodowa, prowadzona w szybkim tempie, z wieloma dodatkowymi celami zręcznie ukrytymi na różnych etapach gry.

■ LSK

# FLIPER




Firma XLAND znana jest z pewnością wielu zapalonym graczom. Osobiście, pamiętam ją jeszcze ze starych, dobrych czasów ZX-Spectrum, kiedy to mogłem cieszyć się wspaniałą grą handlową pt. „Kup pan Gablotę". Stąd też wyszedł niezapomniany „Robbo", „Electro Body" i „Heartlight". Ostatnio XLAND wyraźnie atakuje, wydając polską wersję wspaniałego „Epic Pinballa", czyli po prostu „Flipera" na PC (bo tak właśnie brzmi nazwa polskiej edycji tej gry). Jest to symulator elektromechanicznego automatu do gry, którego zasady działania powinny być znane każdemu bywalcowi salonu gier.

**PUDEŁKO**
leży już na moim biurku. Nie jest to żadna szara, zwykła koperta, a solidne opakowanie kuszące mnogością kolorów. Sprawia wrażenie bardzo estetycznego i pobudza ciekawość. Jeszcze tylko rzut oka na reklamówkę – „8 stołów" – no, no. Nie czekam więc długo i niczym głodny miś, dobieram się do środka.

**WEWNĄTRZ**
znajduję dwie dyskietki 3,5" HD, kartę rejestracyjną oraz 26-cio stronicową instrukcję. Nie zapomniano też o przekazaniu informacji dotyczącej praw autorskich w świetle nowej ustawy. Stosowne ostrzeżenie odstrasza piratów, choć program nie jest w żaden sposób zabezpieczony.

Muszę przyznać, że dokumentacja bardzo mi się spodobała – napisana przejrzyście i przystępnym, zrozumiałym dla każdego językiem, prowadzi użytkownika „za rączkę". Czyta się ją lekko, łatwo i przyjemnie, a naprawdę nieliczne literówki są praktycznie niezauważalne. Co tu dużo gadać, doskonale spełnia swe zadanie i zawiera wszystkie niezbędne informacje, łącznie z dobrym wprowadzeniem („Gra Fliper – co to takiego?") oraz rozdziałem „Co zrobić w wypadku kłopotów". Należy się duży plus i basta.

**TYMCZASEM**
pierwsza dyskietka ląduje w stacji dysków. Oprócz właściwego programu instalacyjnego, znajdują się na niej także dwa pliki tekstowe. Jeden z nich jest „wizytówką" firmy oraz krótką charakterystyką wybranych produktów, drugi natomiast spełnia rolę blankietu używanego do zamówień i cennika wydanych programów.

I tu pierwsza niespodzianka. Program instalacyjny wyświetla swoje komunikaty z polskimi znakami diakretycznymi zakodowanymi w standardzie strony kodowej 852 (LATIN 2). Co to oznacza w praktyce? Ano to, że jeśli mamy zainstalowaną inną niż 852 stronę kodową, to na ekranie, zamiast polskich liter zaczną pojawiać się różne dziwolągi. Na szczęście nie musimy się tym zbytnio przejmować, gdyż sytuacja taka ma miejsce tylko podczas procesu instalacji programu.

**INSTALACJA**
przebiega szybko i sprawnie. Po rozpakowaniu wszystkich plików możemy przejść do ustawienia parametrów gry. Czynność ta ogranicza się jedynie do wyboru karty dźwiękowej, jaką dysponujemy oraz podania jej sprzętowych ustawień. Szczęśliwi posiadacze wystrzałowego Gravisa z pewnością ucieszą się, że „Fliper" obsługuje to cudo, dostarczając wspaniałej jakości dźwięk stereofoniczny (możliwość taką ma także Sound Blaster Pro i jego młodsi bracia). Pomimo tego, nawet na poczciwym, zwykłym Sound Blasterku, muzyka i efekty są odjazdowe. Natomiast osoby posiadające jedynie standardowy „brzyczek" mogą czuć się niepocieszone. Ale lepsze to niż nic.

**OGÓLNIE RZECZ BIORĄC,**
całość nie różni się zbytnio od oryginalnej, angielskojęzycznej wersji „Silverballa" (nazywany też często „Epicem") firmy Epic Megagames. Jedyna różnica polega tu na dodaniu nowych stołów, no i oczywiście, na wyświetlaniu komunikatów w języku polskim („tchnij życie w androida" – a cóż to ma znaczyć u licha?). Tak więc siłą rzeczy, „Fliper" jest niejako powiązany ze swym angielskim kolegą.

**PO URUCHOMIENIU GRY,**
zostajemy przywitani przyjemną dla ucha, rytmiczną muzyką i oczom naszym ukazuje się główne menu. Dzięki niemu możemy określić liczbę graczy biorących udział w rozgrywce (max. 4 osoby – gra na przemian, do dyspozycji jest jedna kula), wyłączyć lub włączyć muzykę oraz efekty dźwiękowe słyszane podczas poruszania się po wszystkich menu. Oprócz tego, możemy obejrzeć demonstrację rozgrywki na jednym ze stołów, wyświetlić listę osób zaangażowanych w powstanie gry oraz powiadomić program, jakim komputerem dysponujemy. Jest to dosyć ważne, gdyż od tego zależeć będzie jakość grafiki i płynność ruchów.

Z tego samego menu możemy przejść do gry. Wyświetla się wtedy lista dostępnych stołów: android (elementy sci-fi), dzban (dzban złota, aniołek, czterolistna koniczynka), excalibur (fantasy), wyścig (rajdowe bolidy), magia (czarne cylindry, karty), dżungla (no comments), morze (pływający delfin, rybki, nurek), enigma (???). Wszystkie wyróżniają się staranną oprawą graficzną, którą niestety pozostawiono w wersji oryginalnej (czyt. angielskiej). Na ratunek przychodzi instrukcja, zawierająca dokładny słowniczek wyrażeń, będących częścią ozdobnych elementów stołów.

**PO WYBRANIU STOŁU**
automatycznie przechodzimy do jego menu. Tu możemy wybrać liczbę kul, jaką będziemy mieć do dyspozycji w czasie gry (trzy lub pięć) i określić kąt, pod jakim nachylony jest stół. Poza tym, decydujemy też, czy grając na danym stole będziemy słuchali muzyki i/lub efektów dźwiękowych. Jednym słowem – pełna swoboda.

Sterowanie i zasady gry są banalnie proste. Spacja służy do naciągania sprężyny wyrzutnika, a lewy i prawy shift porusza „łapkami". Oprócz tego możemy w każdej chwili włączyć/wyłączyć muzykę i efekty, a także zmienić prędkość śledzenia kuli.

Na koniec wypadałoby mruknąć trochę o wymaganiach sprzętowych.

„Flipera" odpalałem na 386DX 40 MHz z koprocesorem, co w zupełności wystarcza – ruchy piłki są bardzo płynne.

**SUMMA SUMMARUM**
Gra warta jest grzechu i 295,000 zł, które trzeba na nią wyłożyć. Świetnej całości dopełnia fakt, iż komputer porozumiewa się z nami w języku ojczystym. Mnie gierka podoba się w 100% i rekomenduję ją każdemu, kto miałby ochotę poodbijać sobie trochę bilardową kulę. „Fliper" nadaje się do tego wyśmienicie. A co ważniejsze, w pełnej harmonii z lansowanym na opakowaniu hasłem: „To wszystko bez wrzucania żetonów w zachłanny otwór automatu".

Świetna zabawa!

**■Sandey**



„FLIPER"

Minimalne wymagania: PC z procesorem minimum 386SX, 1 MB RAM, karta graficzna VGA, dysk twardy, DOS 3.3

Zalecana konfiguracja: PC z procesorem 486DX lub lepszym, karta dźwiękowa Sound Blaster Pro lub Gravis Ultrasound

Po wielkim sukcesie „Mad Doga" firma American Laser Games postanowiła wypuścić drugą część tej wspaniałej gry. Gry, która zrewolucjonizowała krążkowy rynek, a jednocześnie pozwoliła szaremu użytkownikowi napędu CD na wzięcie udziału w odlotowej strzelaninie rodem z rasowego westernu.

Minęło trochę czasu i oto... pojawia się – „Mad Dog 2". Nie jest on żadną rewelacją, a jedynie lepszą kontynuacją tego, co mogliśmy zobaczyć w pierwowzorze. Dodam tylko, że nikczemna banda „Wściekłego Psa" powraca – razem z meksykańskimi „banditos" zamierza zagarnąć wielki skarb skradziony hiszpańskim misjonarzom. A gdyby tak poprosić kogoś o pomoc? Nie ma sprawy – przysługa za przysługę (zależnie od wybranej osoby, gra toczy się innym to-

# SUPER HIT

# MAD DOG

# the Lost

Zabawę rozpoczynasz dość nietypowo – na dachu wozu zmierzającego do miasta. O, stary znajomy!

Korzystając z okazji, trenujesz oko na przydrożnych obiektach...

Uuuu! Stop! A to co? Jakiś dogorywający gostek wręcza Ci połowę mapy prowadzącej do skarbu (o drugą nie musisz się martwić, sama wpadnie Ci w ręce we właściwym czasie). W tym momencie biedak przenosi się na tamten świat, a na scenę wbiegają chłopaki Mad Doga. Załatw ich raz, dwa i... w drogę!

Teraz uważaj. Z koryta po lewej stronie, ktoś wystawi łeb – odstrzel go. Zaraz potem otworzą się drzwi i ujrzysz jakiegoś czerwonego komucha. Wiesz, co masz robić? Dalej to już formalność... Uważaj tylko, bo po chwili ten czerwony podniesie się – wot socjalizm...

Tak się składa, że trzeba wyratować ją z opresji. Bądź czujny, rozdawaj kulki na lewo i prawo. Za chwileczkę z domku wybiegnie jakiś gbur. Zdaje się, że ma chrapkę na tą babkę. Ale, co tam – rozwal go, uważaj tylko, żeby JEJ nie uszkodzić.

Ludzie Mad Doga podstawią „lewego" mnicha. Gdy tylko zobaczysz gościa w habicie, pociągnij za spust. Za chwilę pojawi się drugi, prawdziwy. Tego zostaw w spokoju – da Ci drugą połowę mapy.

Czas wybrać sobie towarzysza dalszej wędrówki. Ta panienka kogoś mi przypomina...

Rany Julek, co ona zmajstrowała?

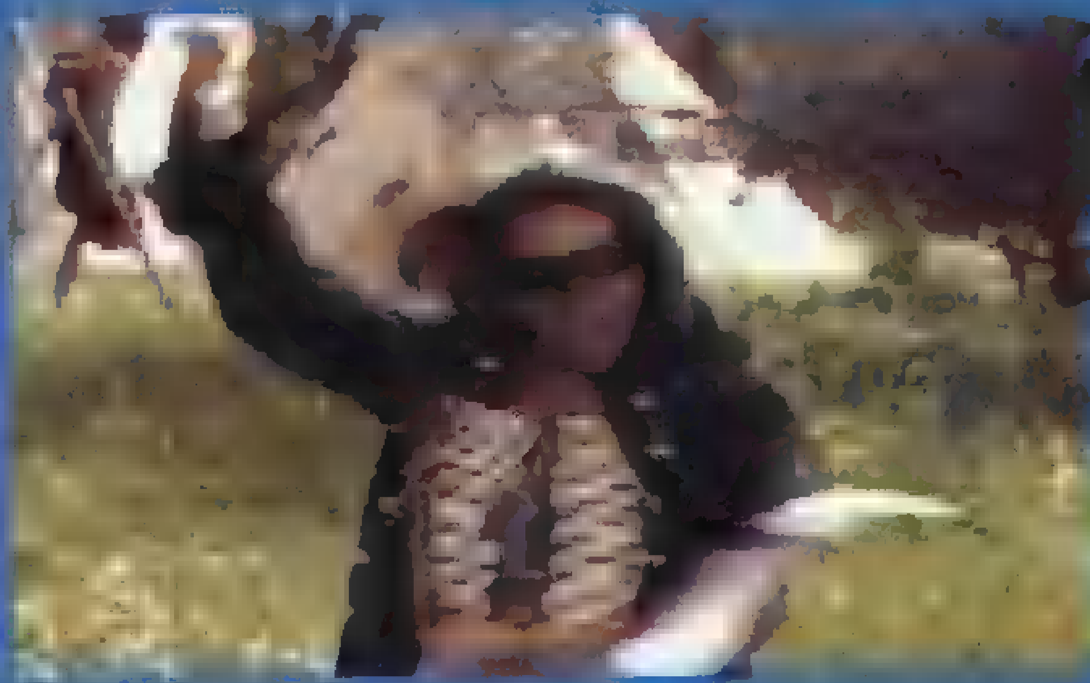
rem – taka mała nieliniowość scenariusza).

Mniejsza jednak o fabułę. Dość, że gra jest świetna, dynamiczna. Tu nie trzeba główkować, wystarczy dobry refleks i sprawne ręce. Dlatego też nie zamieszczamy szczegółowego opisu ukończenia – czy ktoś widział kiedy opis do „Raptora"? W tym przypadku oprawa graficzna jest stroną dominującą, tekst zaś – jedynie dopełnieniem całości. Miłego strzelania!

■ Sandey

Firma: American Laser Games
Rok prod.: 1994
Wymagania: 386SX 25 MHz, 640 KB pamięci, karta VGA i Sound Blaster, napęd single-speed, MS-DOS 3.3





Świr???

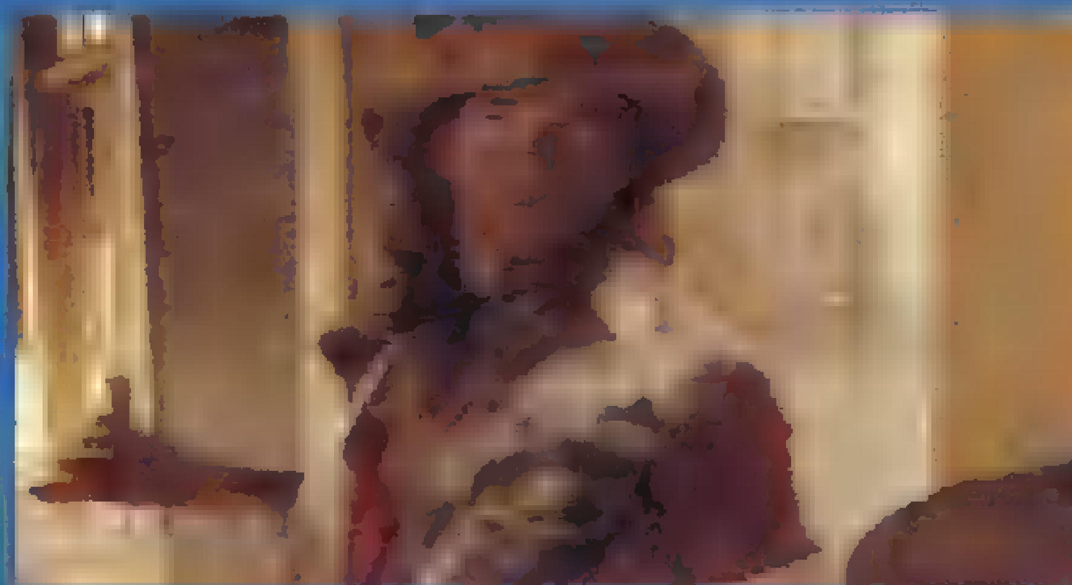

To BYŁA zasadzka...


Do celu już niedaleko. Ratujesz życie swojej partnerce.


Wal w lampę.


Kręć sobie koleś, kręć.


BBBUUUUUmmmmMMMMMM!


O, a to co za jeden?


Rewolwerowiec? Gdzie tam – TRUP.

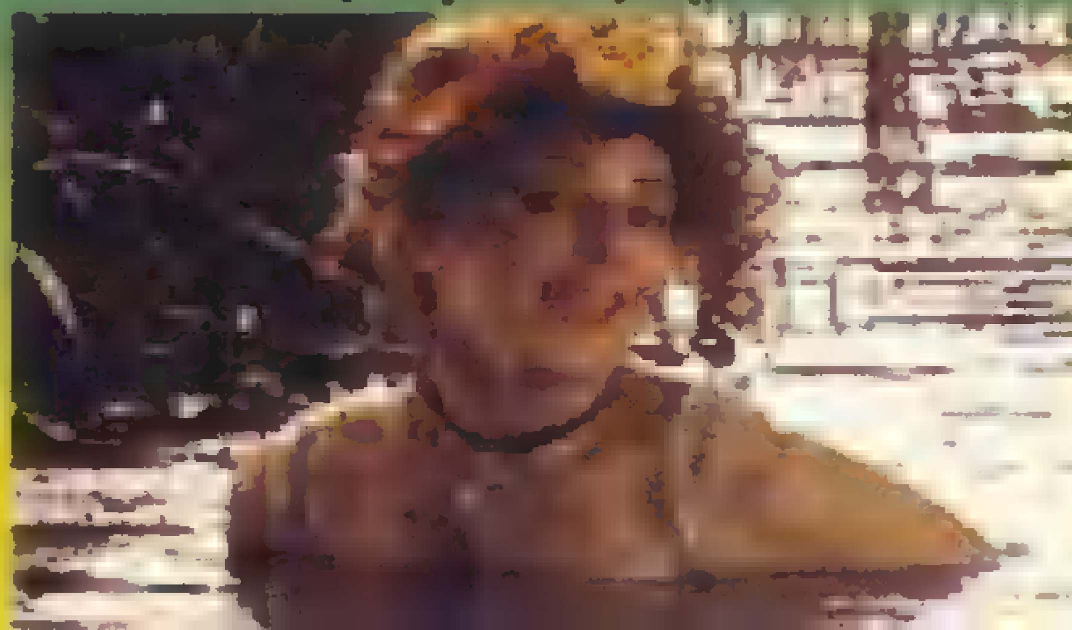

Dziadek udziela ostatnich wskazówek przed decydującą rozgrywką...


Banditos w pełnej krasie. Uważaj, są bardzo szybcy.


Bez względu na okoliczności, wal w czaszkę.


Mały fajerwerk.

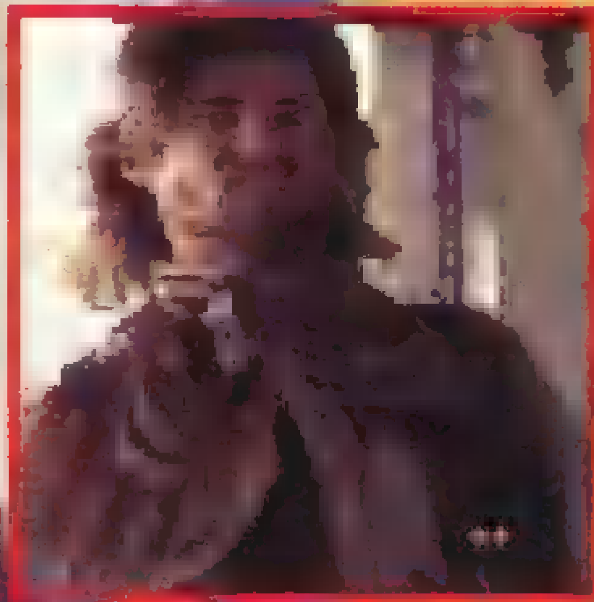
A może by się tak wykąpać?




Kupię sobie Merca, lizaka i domek w Malibu.


Ciuchcia.



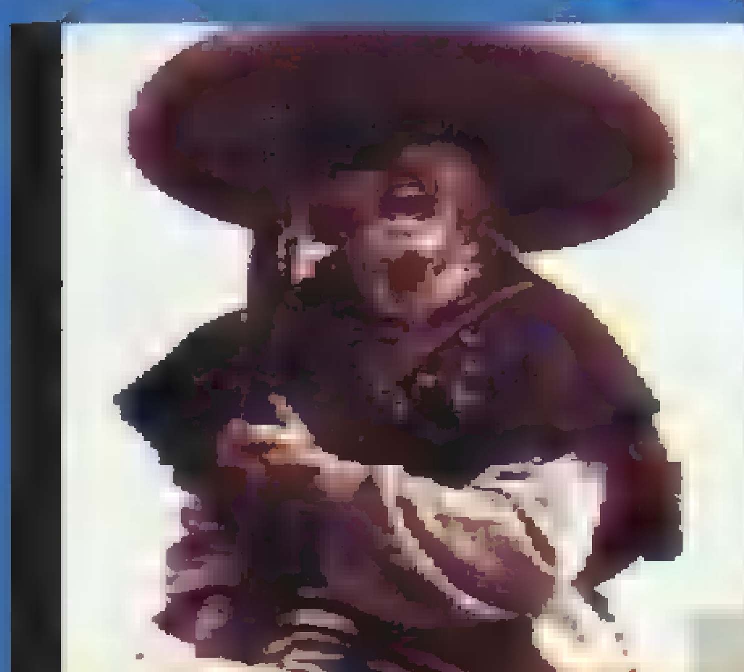
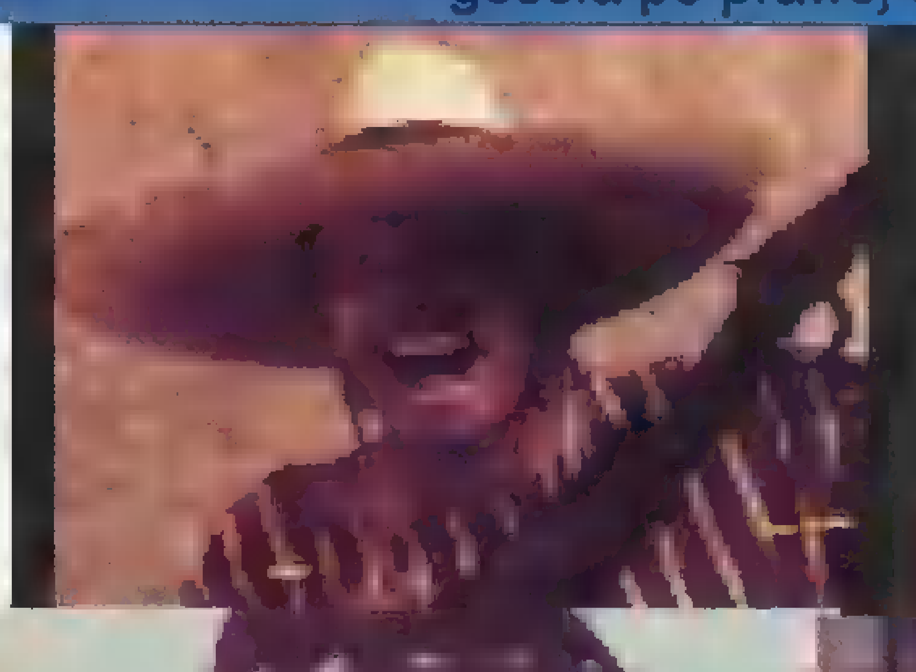
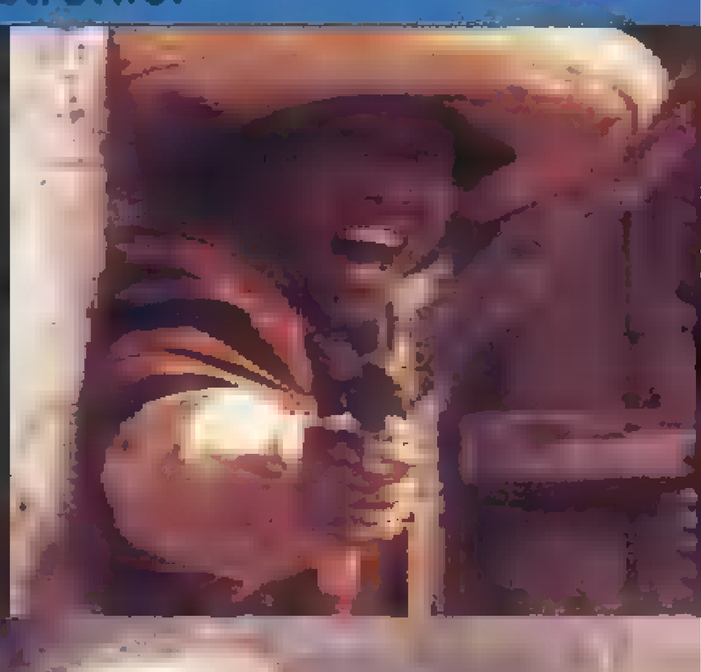
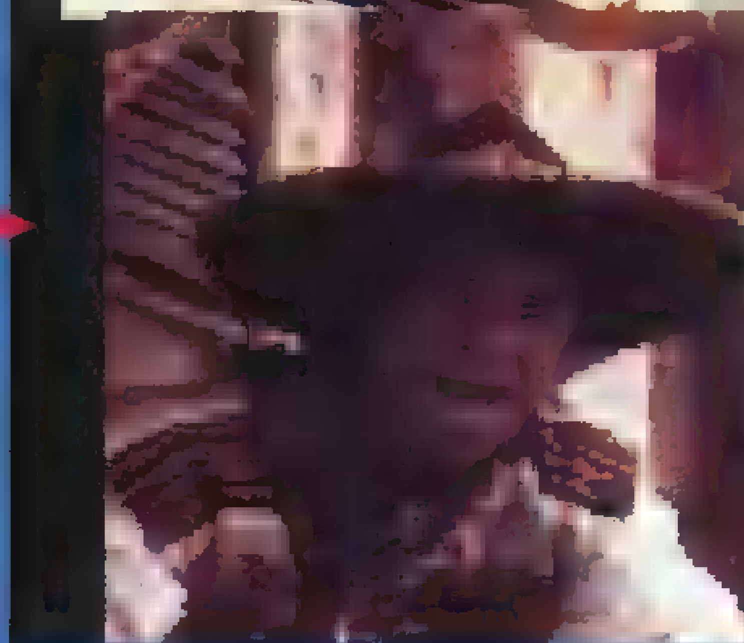



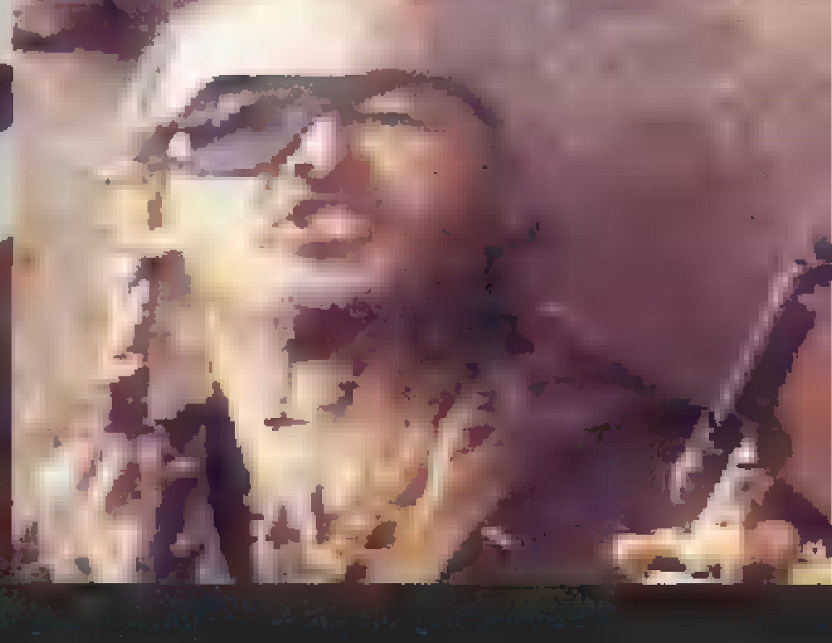
A to co u licha? „Psy 2"?

Którędy teraz? Jak najszybciej rozwal gościa po prawej stronie.


Odjazd!!!

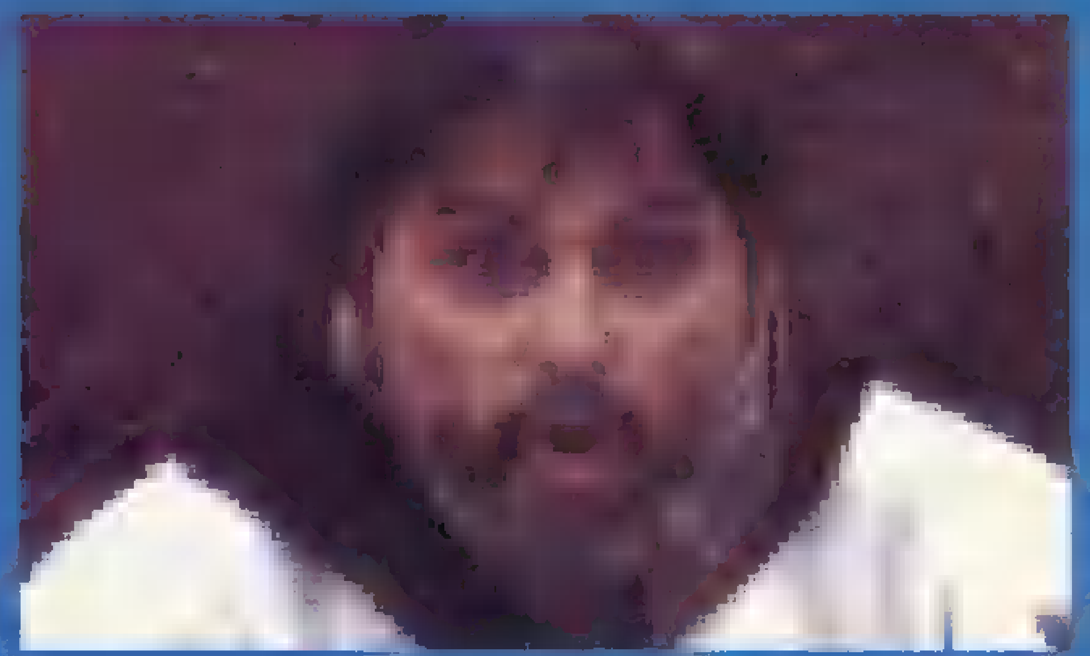
Koledzy ze szkolnej ławy...

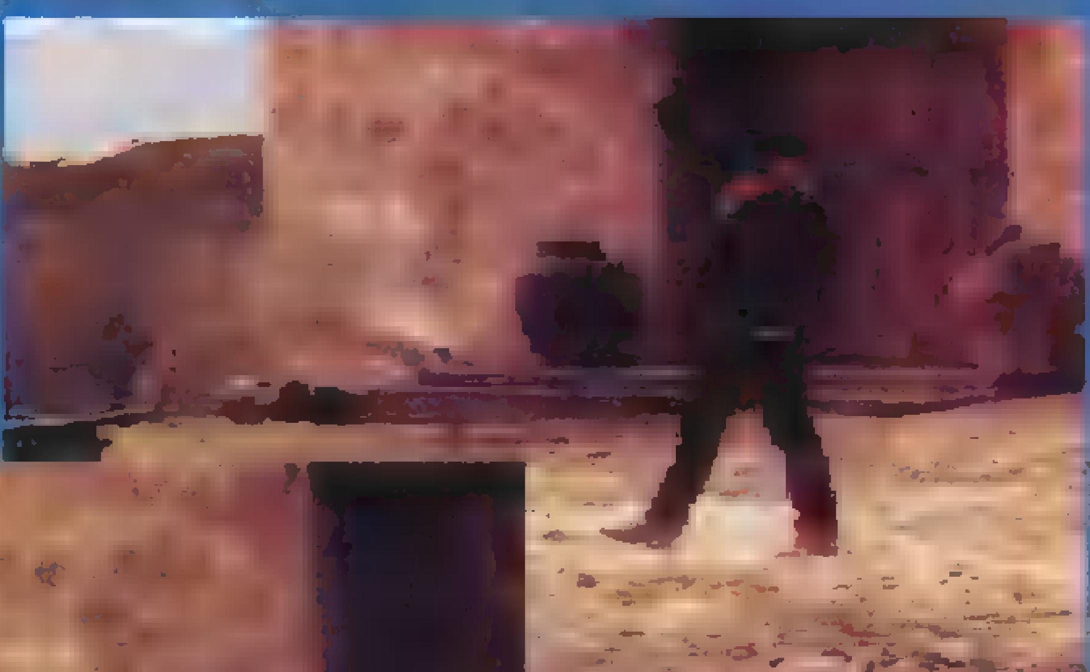







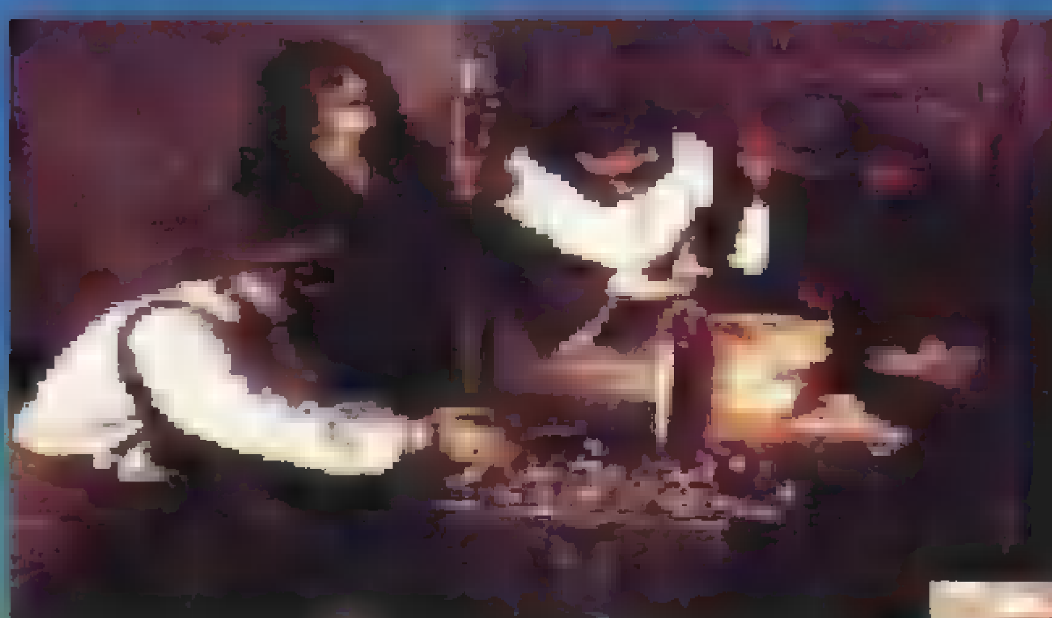

Wypadek przy pracy.

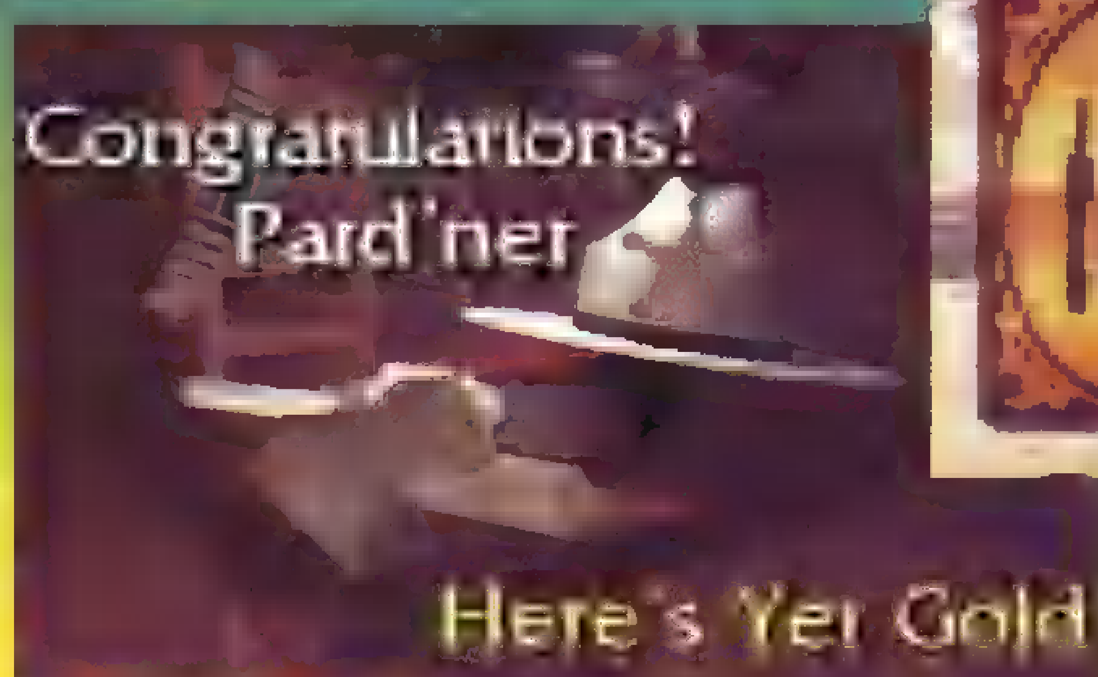

Znowu BUUMM???


Co! Mad Dog jest tutaj?!



No to chodź stary – policzymy się! Już po tobie...







I żyli długo i szczęśliwie...

**■Sandey**

komputery: **IBM PC, CD-ROM**

dystrybucja: MASTER



# Lands of Lore

## WSTĘP

„Lands of Lore" jest kolejną, po trzyczęściowym cyklu „Eye Of The Beholder", grą AD & D (Advanced Dungeons & Dragons) firmy Westwood Sudios. Nie jest wprawdzie ich bezpośrednią spadkobierczynią tak, jak np. „Dungeon Hack", wykorzystujący tego samego rodzaju rozwiązania graficzne, sterowanie i metody rzucania czarów, ale stanowi zaczątek nowego, uproszczonego sposobu obsługi, przy równoczesnym poprawieniu jakości zarówno dźwięku, jak i grafiki. To ostatnie wiąże się niestety, z większymi wymaganiami dotyczącymi komputera: jak na razie powstała tylko wersja na PC (na 386DX 40 MHz chodzi całkiem szybko); na twardym dysku zajmuje około 18 MB. Gra obsługuje większość popularnych kart muzycznych, dając efekty nie spotykane wcześniej w tego rodzaju programach: dla każdego labiryntu (a jest ich kilkanaście) jest inny (miły dla ucha i budujący odpowiedni nastrój) podkład muzyczny. Rzucanie czarów odbywa się przy akompaniamencie różnych, digitalizowanych i bardzo dobrze dobranych odgłosów. Potwory, które napotyka się w grze wydają ciekawe odgłosy: od brzęczenia, poprzez różne okrzyki, do porykiwań, poświstywań, jęków itp. Grafice również nie można nic zarzucić – jest urozmaicona i bardzo kolorowa (256–kolorowa grafika w trybie VGA). Twarze członków drużyny są animowane: kiedy postać jest trafiona – krzywi się z bólu, po opadnięciu energii poniżej pewnego poziomu – na twarzy pojawia się krew. Kiedy zarządzisz odpoczynek – oczy postaci zamykają się, a jeśli zostanie zaatakowana podczas snu – budzi się z wyrazem zaskoczenia na twarzy.

Przed graczem stoi kilka ciekawych zagadek, jednakże nie są one specjalnie skomplikowane w porównaniu z wcześniejszymi grami tej firmy i każdy, kto ukończył „Eye Of The Beholder" nie powinien mieć większych trudności z jej przejściem. Istnieje jednak kilka miejsc, w których można się „zaciąć" i właśnie dlatego powstał ten opis. Jest on skierowany głównie do tych, którzy są dopiero w fazie „łapania bakcyla" gier AD & D, ale także do tych bardziej zaawansowanych, którzy nie mogą pokonać jakiejś zagadki.

## OBSŁUGA GRY

Jak w większości „lochów i smoków" masz przed sobą ekran podzielony na kilka części: największą część ekranu zajmuje obraz tego, co widzi Twoja drużyna (1). Poniżej jest listwa, na której wyświetlane są komunikaty (2), twarze postaci sterowanych przez Ciebie (3), a obok nich aktualne poziomy energii magicznej i życiowej (niebieski i zielony pasek) (4). Następnie są przyciski rozkazu ataku bronią ręczną (5) i rzucenia czaru (6). Na lewo od widoku otoczenia znajduje się, jeśli znasz już kilka czarów, ich spis (7). W grze tej nastąpiło pewne uproszczenie, jeśli chodzi o rzucanie czarów: nie ma podziału na kasty wojowników, magów czy kleryków; każda postać może zarówno walczyć wręcz, jak i czarować. Odbywa się to bardzo prosto: klika się na nazwę czaru (7), a następnie na polecenie rzucenia czaru (6). Wtedy ikony ataku zmieniają sie na rzymskie cyfry od I do IV, oznaczające moc (a zarazem zużycie energii magicznej) zaklęcia. Jeśli któraś z cyfr nie jest aktywna, to postać nie może rzucić czaru o tej mocy, ze względu na brak wystarczającej liczby punktów magii. Energię życiową i magiczną można odzyskać przez odpoczynek lub przez użycie eliksirów. Jeśli masz co najmniej jedną postać żywą, to możesz ożywić pozostałe: rzucając na nie czar uzdrowienia lub używając jakiegoś leczącego przedmiotu: ziela lub eliksiru.



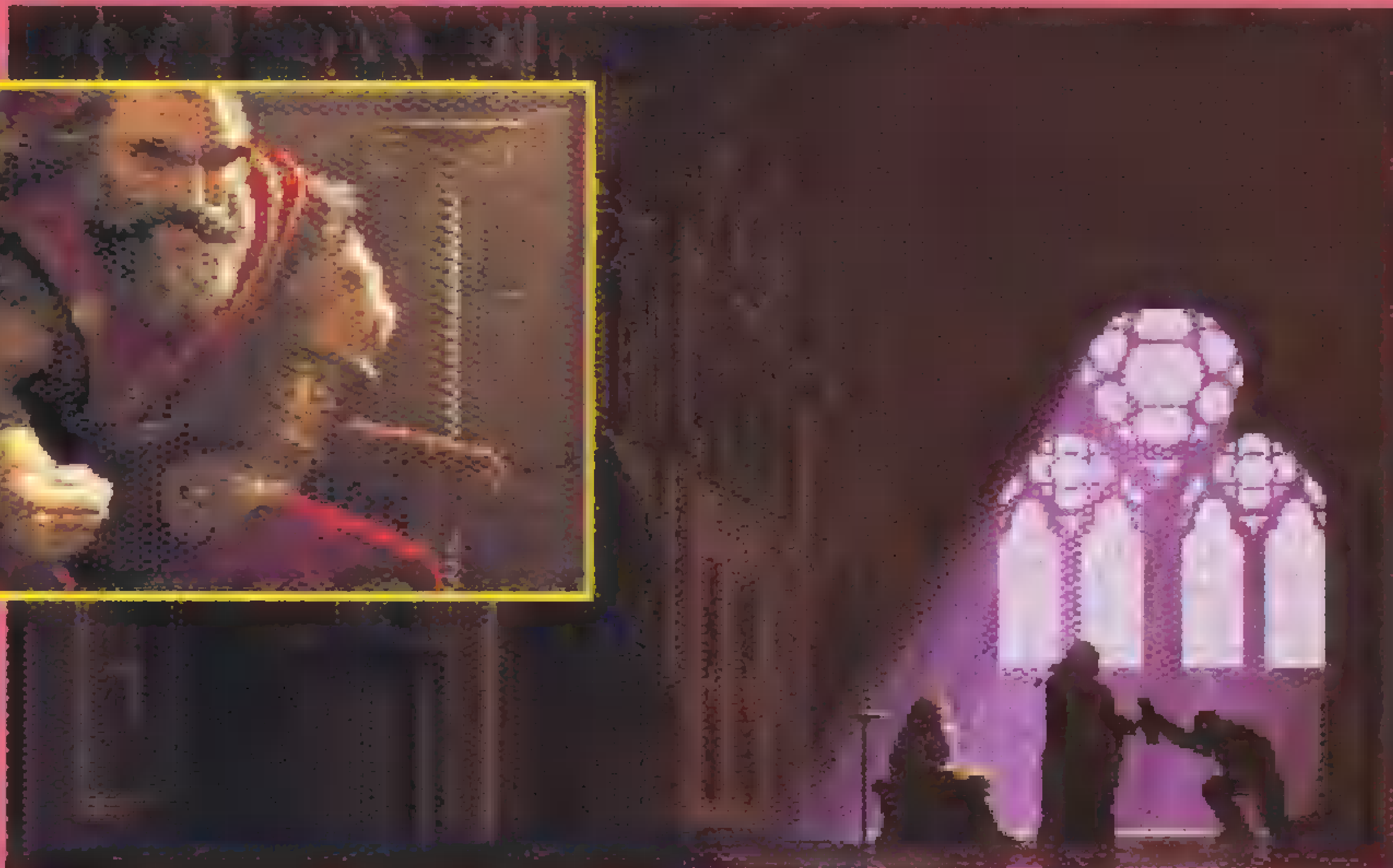

Poniżej spisu czarów jest pole, złożone z sześciu kwadratów, po kliknięciu na które odbywa się ruch (8); są to kolejno: w górnym rzędzie obrót w lewo, ruch do przodu i obrót w prawo, a w dolnym ruch w prawo, do tyłu i w lewo. Wszystko to można również wykonać za pomocą klawiatury numerycznej: są to odpowiednio klawisze 7, 8, 9, 4, 5 (lub 2) oraz 6. Poruszanie można również zrealizować klikaniem na różne części ekranu widoku po włączeniu pewnej opcji, do której uzyskuje się dostęp po kliknięciu na pole znajdujące się w lewym dolnym rogu (9).

Rozwija się wtedy menu, z poziomu którego możesz załadować grę (LOAD A GAME), zapisać ją na dysk (SAVE A GAME), usunąć jeden z zapisów (DELETE A GAME), wyjść do DOSu (EXIT GAME) lub wrócić do gry (RESUME GAME).

Jest tam jeszcze jedno pole (GAME CONTROLS), które wywołuje kolejne





menu: włączenie/wyłączenie muzyki (MUSIC), odgłosów gry (SOUNDS), ustawienie siły potworów (MONSTERS), włączenie/wyłączenie płynnego przesuwania (SMOOTH SCROLLING). Można tu również uruchomić, wyżej wspomniany tryb sterowania za pomocą klikania kursorem na różne części widoku (FLOATING CURSOR).

Zaraz obok znajduje się kwadracik opisany literami „ZZZ". Jest to polecenie dla drużyny, aby udała się na spoczynek w celu regeneracji sił życiowych i magicznych (10).

Centralną część ekranu na dole zajmuje spis przedmiotów, będących w posiadaniu Twojej drużyny (11). Widoczna część przedmiotów stanowi niejako „okno", które możesz przesuwać na boki za pomocą strzałek. Jest to rozwiązanie zarazem dobre (zawsze dostępna jest część przedmiotów), jak i złe (trudno jest utrzymać porządek oraz znaleźć niektóre przedmioty, zwłaszcza w czasie walki).

W prawej części ekranu znajdują się przedmioty, które znajduje się podczas gry: kompas (12), magiczny atlas (13), po kliknięciu na który uzyskuje się mapę, lampa (14) rozjaśniająca ciemności w jaskiniach, oraz Twoje zasoby pieniężne (15).

## POSTACIE WYSTĘPUJĄCE W GRZE

Niestety, gra została tu bardzo skrócona i uproszczona: dostępne są jedynie cztery postacie, którym nie można zmieniać parametrów czy nawet imion. Dla początkujących graczy może to stanowić duże ułatwienie, gdyż nie muszą się oni przegryzać przez gąszcz różnych ras, klas i parametrów. Możliwy jest wybór jednej z postaci:

•Ak'shel – przedstawiciel jaszczuro–ludzi; członek plemienia parającego się magią; jako taki bardzo szybko uzyskuje możliwość rzucania czarów wysokiej mocy. Nie jest zbyt sprawny fizycznie, ma trudności z używaniem broni ręcznej (jego umiejętności w tym względzie rosną powoli). Jest najlepszym magiem w całej drużynie, jednakże najgorszym wojownikiem.

•Michael – człowiek; dobry wojownik (szybko uzyskuje wyższe stopnie wtajemniczenia), dosyć zręczny (dobrze posługuje się wytrychem, łukiem czy kuszą). Jest słabym (najsłabszym ze wszystkich) magiem, jednakże jego zdolności walki czynią go groźnym dla wrogów.

•Kieran – olbrzymi, rozumny kot; jest bardzo szybki i zręczny, lecz nie jest ani dobrym magiem, ani wojownikiem. Według mnie, to najsłabsza postać ze wszystkich występujących w grze.

•Conrad – drugi z ludzi; jest zręczny i bardzo dobrze potrafi się bronić. Jest stosunkowo dobrym wojownikiem i magiem. Bardzo szybko uzyskuje wysokie stopnie wtajemniczenia, jednakże nigdy nie osiągnie takich umiejętności, jak postacie wyspecjalizowane.

Do Twej decyzji pozostawiam wybór postaci, która najbardziej Ci odpowiada; nadmienię jednak, że przez większą część gry będziesz wspierany przez co najmniej jednego towarzysza wędrówki, który może uzupełniać wiodącą postać (według mnie przywódcą drużyny warto jest mianować Ak'shela – jest już na początku silnym magiem, a w czasie gry szybko osiąga wysoki stopień umiejętności, pozwalający na rzucanie czarów o dużej mocy).

Jedna z postaci powinna mieć wysoki poziom zręczności, aby móc otwierać różnego rodzaju zamki. Podnosi się go poprzez używanie broni miotanej (gwiazdki do rzucania) i strzelającej (łuki, kusze itp.) oraz wyposażanie postaci w odpowiednie „urządzenia" – jadeitowy wisiorek i topór „Master" podnoszą stopień zręczności o jeden (każdy z nich).



## PORADY OGÓLNE

Magicznych przedmiotów występujących w grze używa się przez kliknięcie nimi na twarzy postaci prawym klawiszem myszki. Kliknięcie lewym przyciskiem pokazuje sylwetkę postaci; w odpowiednie miejsca można wkładać pewne przedmioty: miecze, sztylety i inne rodzaje broni wkłada się do prawej ręki (lub prawych – Boccatta ma cztery ręce); tarcze wkłada się na lewą rękę; niektóre postacie (ludzie lub jaszczury) mogą nosić różne dodatki: naszyjniki, pierścienie i nałokietniki. Poza tym wszystkim można wkładać znalezione lub kupione zbroje, hełmy i buty.

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na słupkach oznaczających energię podaje liczbowo wartość aktualną i maksymalną sił bohatera.

Warto jest sprawdzać, jak dołączenie uzbrojenia wpływa na parametry postaci i odpowiednio dobrać postać, której należy wręczyć dany przedmiot.

Możliwie często warto jest zapisywać stan gry na dysk – można łatwo zginąć, a przechodzenie kolejny raz niektórych miejsc jest dosyć irytujące (zwłaszcza jeśli trwa to kilka godzin).

W dalszym ciągu artykułu zamieścimy mapy do wszystkich leveli. Są one ponumerowane i opisane kolejnymi numerami, do których będę się odwoływał w opisie: oznaczenie np. (1,2) oznacza numer drugi na mapie pierwszej, czyli salę tronową w Gladstone Keep, a (2,11) pozycję jedenastą na mapie drugiej, tj. wejście do jaskini. Na końcu gry będziesz musiał stoczyć walkę ze Scotią – pokonanie jej jest stosunkowo łatwe przy użyciu kilku kusz, łuków, czy też gwiadek do rzucania. Wystarczy oddać „salwę", a kiedy czarownica próbuje się odgryzać, można ukryć się za załomem muru (i robić to aż do skutku). Ważne jest, aby nie pozwolić jej przemienić się w potwora, a później nie wolno dać zapędzić się (podczas uników) w ślepy zaułek, gdyż może się to skończyć (i najprawdopodobniej skończy się) tragicznie.

Gra zawiera również kilka błędów. Jednym z najpoważniejszych, przynajmniej według mnie, jest występowanie kilku przedmiotów o tej samej nazwie (kiedyś zdarzyło się, że miałem kilka mieczy, magicznych sztyletów i gwiazdek, połączonych parami lub nawet trójkami tych samych imion). O ile nie szkodzi to w żaden sposób w ich używaniu, to ich składowanie może być kłopotliwe – po położeniu na ziemi takiej „parki" program głupieje i czasem nawet się wiesza!

**opracowanie: Witold „WIST" Stolarski w oparciu o wersję na IBM PC**



# ISHAR 2

**W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" rozpoczeliśmy opis wspaniałej gry przygodowej „Ishar II". Dzisiaj zamieszczamy dokończenie opisu tej fascynującej przygody.**

Teraz podążyliśmy do banku. Mieścił się on opodal, na zachód od biblioteki. Tam złożyliśmy wszystkie nasze pieniądze na procent. Tuż obok banku był skarbiec, strzeżony dobrze przez cztery warty. Zważcie przyjaciele na słowo był. Warty pokonaliśmy po długiej i roztropnej walce. Mag i łucznik walnie przyczynili się do zwycięstwa. Nie będę Was zanudzał, ilekroć musieliśmy do miasta wracać, aby nadwątlone siły snem i posiłkiem pokrzepić. Nie raz, nie dwakroć, nowych śmiałków musieliśmy do drużyny werbować.

Czyniąc przerwy w walce baczyliśmy pilnie, aby nie powracać do miasta sił ostatkiem, gdyż łacno wówczas łupem saracenów i upiorków niechybnie byśmy się stali...

Powiem krótko, każdy to na własnej skórze doświadczyć musi! Kiedym już w możność przebicia się do skarbca zwątpił, ostatni wartownicy wreszcie trupem legli, dostęp nam do złota czyniąc.

Tak więc sowicie wzbogaciwszy się, podążyliśmy na zakupy. Z ważniejszych, jeno ogniste miecze chaosu, straszliwe halabardy, przepysznie zdobione zbroje i tarcze wymienię, aby Was o zazdrość brzydką nie przyprawić.

Przy okazji jeno wspomnę, że jak wieść gminna głosi, w niektórych edycjach „Ishar 2" naszej, można pono cudownie rozmnażać atrakcyjne zakupy za pomocą liny owiązanej wokół pasa, pieniądzem między członkami drużyny chytrze obracając. Sposobu tego Wam nie podaję, gdyż sam rozczarowany brakiem jego skutku, cierpliwości Waszej nadużyć bym nie chciał.

Dotarliśmy też do sklepu gdzie zwierzaki różne sprzedają, który we wschodnim krańcu miasta jest położony. Za namową maga zakupiliśmy tam – za niemałe pieniądze – małpę, orła, papugę i srokę. Starczyło nam jednak jeszcze na kupno mnisich habitów i ciepłych futer, do czego kleryk usilnie nas namawiał. Za ostatnie pieniądze sprawiliśmy sobie liny oraz ingrendiencje do przyrządzenia czarodziejskich napojów Humblolg i Jablou dziwnie nazwanych.

Ciężko objuczeni, lecz o pustych kieszeniach powróciliśmy do portu. Tam już o nas słyszano, toteż o opłacie za przewóz nikt ani nie wspomniał i darmo przewieziono nas grzecznym szkunerem na śmiertelnie ponurą Akeer's Island.

Dobrze Wam życząc, wypada Was uprzedzić, że to zgoła okropna wyspa. Same tam lochy, pełne pułapek podziemia, na koniec zalane wodą katakumby.

Zewsząd słychać krew w żyłach mrożące, upiorne głosy, szydercze śmiechy i skradające się kroki. Penetrowaliśmy lochy owe w bezustannych starciach z szkieletami. Czyniliśmy to dla rycerskiej sławy jeno, gdyż złota miały niewiele, a





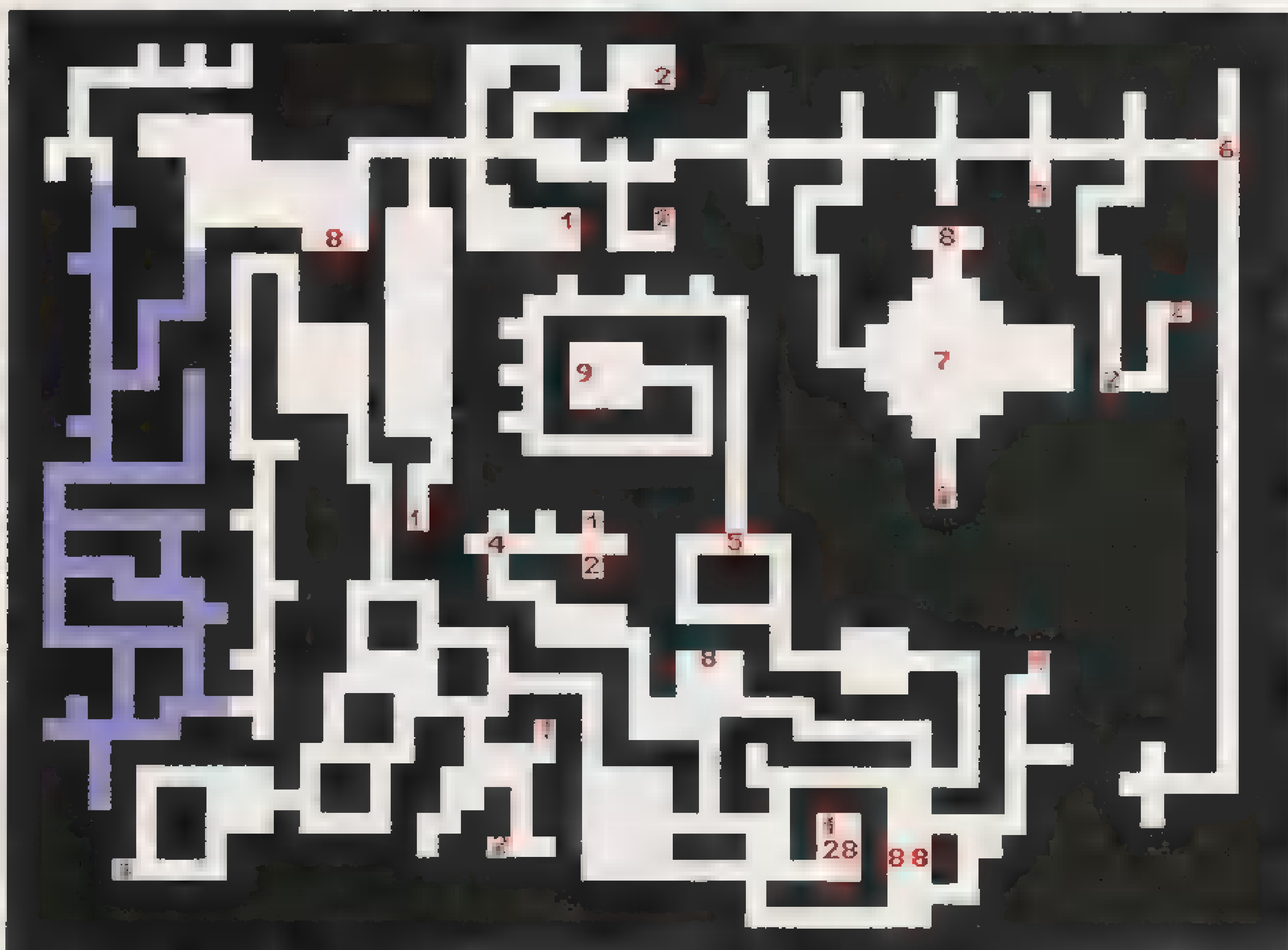

broń pozostała po nich zazwyczaj lichą się zdała. Znacznie cenniejszym był dla nas plan podziemi wyspy, jaki w czasie naszej tam peregrynacji sporządziliśmy. Moi woje zebrali w lochach owych kilka czaszek, zabierając je do sakiew. Ofuknąłem ich za to dziwactwo, ale oni milcząc, nie poniechali ich.

Rychło też zatęskniliśmy do świeżego powietrza i nieba czystego. Powróciliśmy statkiem na Irvan's Island, a że pora była późna a w brzuchach pusto, zasiedliśmy w gospodzie. Tam doradzono nam udać się co rychlej na wschodnie wybrzeże i odszukać wróża z Wielkich Mokradeł. Był to osobnik ponury, gorszy od celnika, a nawet od poborcy podatków. Wycyganił od nas całe dziesięć tysięcy dukatów. Już chciałem go mieczem po głowie przejechać, gdy chciwiec ten na dokładkę zażądał orła. Mag mrugnął do mnie, wstrzymałem więc miecz i wydałem ptaka.

Wróż poszeptał coś do orła. Królewski ptak rozwinął potężne skrzydła i po chwili przyleciał... z drugim kawałkiem mapy w dziobie.

Pokrzepieni sukcesem przeszliśmy całą wyspę na przełaj, aż do zachodniego jej skraju. W ostatniej chwili powstrzymałem maga, aby nie podjął porzuconego magicznego sześcianu, co nagły koniec naszej wyprawy by spowodowało. Po niejakim czasie napotkaliśmy straszliwego Golema, który był strażnikiem relikwii. Ten nie chciał naszego złota, ni zwierząt. Chciał naszego życia, a że był uparty, utracił więc swoje. Tak zdobyliśmy pierwszą relikwię.

Bogatsi o nią i o drugą część mapy popłynęliśmy karawelą pod pełnymi żagla-







Ishar II - Jon's Island North-west
1.relikwia
2.napoj mildong
3.obszar magiczny
x.kwiaty edelweiss
s.start
Little Horror

mi na Zach's Island. Skierowaliśmy swe kroki do Tawerny Nocnych Uciech (Night Club), położonej w prawym, dolnym rogu miasta. Strzegący tej bezecnej jaskini bramkarz z gołym mieczem w ręku, nie chciał nas tam wpuścić, aż poruszeni do żywego ułatwiliśmy mu kontakt z wiecznością.

To widać przebrało miarę cierpliwości władców wyspy, gdyż po uchyleniu wrót tawerny wpadliśmy nieoczekiwanie w objęcia zbrojnej straży. Ta zawlokła nas, nie bacząc na nasze szlachetne urodzenie, prosto do więzienia.

Cela była zimna i nieciekawa, toteż po raz kolejny tej nocy postanowiliśmy zmienić lokal. Jako, że drzwi celi nie poddawały się ni sile, ni czarom, poszedłem po rozum do głowy. Każde zamknięte drzwi muszą mieć gdzieś z pewnością swój klucz. Każdy zaś klucz może być odnaleziony przez kogoś sprytnego. Tym sprytnym okazała się być sroka. Wypuściłem ją przez kraty, a ona po chwili powróciła z kluczem w dziobie.

Aby wrogowie nas nie rozpoznali, założyliśmy mnisie habity i udaliśmy się po schodach na górę. Dalszą drogę zamykały nam drzwi, które nie dały się niczym otworzyć. Sroki już nie było, a papuga nie chciała nawet słyszeć o złodziejskiej misji. Gdy radziliśmy co dalej czynić, wybiła północ. Drzwi ani drgnęły. Już chcieliśmy powracać do celi, kiedy o pierwszej w nocy drzwi z łoskotem otwarły się szeroko.

Przeszliśmy przez nie i nadal udając mnichów, weszliśmy do jakiejś świątyni. Tutaj zabraliśmy klucze i po chwili byliśmy na powrót w mieście.

Przeszliśmy do portu i stamtąd galeonem udaliśmy się na Jon's Island. Okazała się ona najzimniejszą wyspą, jaką dotąd zwiedzałem. Przyoblekliśmy ciepłe futra i przepasali liny zapobiegające upadkowi na śliskiej powierzchni wyspy. Na Jon's Island napotkaliśmy na kociołek, nosorożca, żywy miecz i gigantów. Kociołek okazał się zaczarowany, róg nosorożca łatwo odszedł od „reszty", najwięcej roboty mieliśmy jednak z gigantami. Opłaciło się, gdyż odnaleziony żywy miecz był piękny i niezwykle skuteczny.

Na koniec odnaleźliśmy tu kapłana schorowanego wielce. Mag zaraz uleczył go napojem Humbolg, za co tamten odwzajemnił się trzecim kawałkiem mapy. Była na niej Thorm's Island. Ze słów kapłana wynikało, że warto się tam udać.



Po przybyciu na tę malowniczą wyspę, zacząłem bezustannie kichać. Wyjąłem z kieszeni chusteczkę, z której do moich rąk wysunął się medalion, jaki dostałem od damy wybawionej z rąk Czarnego Rycerza.

Po założeniu klejnotu na szyję, nos mój natychmiast uspokoił się i mogliśmy rozpocząć zwiedzanie wyspy. Na początku napotkaliśmy na przedziwne stworzenie, nazywane tu entem. Mag poradził, aby poczęstować enta napojem Jablou, jako że nic innego do podarowania już nie mieliśmy. Ent natychmiast poweselał i wręczył mi kolejny medalion. Skierowaliśmy następnie swe kroki ku zachodniemu brzegowi wyspy i tam, wśród rozrzuconych chatek, napotkaliśmy mieszkańców wioski.

Byli oni bardzo gadatliwi i wyjawili nam, że winniśmy udać się na wschodnie wybrzeże wyspy i odnaleźć zaginioną relikwię druidów. Nie było to łatwe, gdyż wschodnie wybrzeże wprost roiło się od maszkar, przy których koszmary widziane w gorączkowych snach wydają się piękne.

Trzeba przyznać, że maszkary walczyły dzielnie do końca. Oczywiście do swego końca. A relikwia druidów, zanim trafiła do mojej sakwy, leżała na ziemi, niedaleko miejsca, gdzie spotkaliśmy enta.

Kolejną napotkaną istotą był śpiący druid. Udało się nam go przebudzić dotknięciem roga nosorożca. Druidowi bardzo spodobała się moja stalowa tarcza. W zamian za nią dał mi magiczną tarczę, chroniącą przed ogniem.

Pożegnawszy druida skierowaliśmy się do ostatniej nieznanej nam partii Thorm's Island, do jej części południowo – wschodniej. Z informacji mieszkańców dowiedzieliśmy, że mieści się tam martwy labirynt. Używając znanych Wam sztuczek szermierskich zgładziliśmy pilnujące go straszydło. Labiryntem dotarliśmy do miejsca, gdzie w doczesnych szczątkach jakiegoś śmiałka znaleźliśmy klucz. Przydał się nam bardzo w najbliższym etapie naszej wyprawy.

Powróciliśmy kogą na Zach's Island i bez zwłoki podążyliśmy do lewego górnego rogu miasta. Dzięki kluczowi otworzyliśmy wrota do Town's Hall, gdzie odnaleźliśmy idola skradzionego ze świątyni, o czym wcześniej wspominałem. Gdy oddaliśmy go prawowitym właścicielom, wdzięczni mnisi obdarowali nas talizmanem żywiołu powietrza.

Teraz mogliśmy powrócić na ponurą Akeer's Island. W katakumbach natrafiliśmy na dziwny przedmiot. Była nim waga o trzech szalkach. W rzeczy samej był to mechanizm podnoszący ukrytą

śluzę. Po wielu próbach ustaliliśmy, że na dwóch pierwszych szalkach należy położyć po 3550 dukatów. Bez 7100 dukatów nie ma się więc po co do katakumb wybierać.

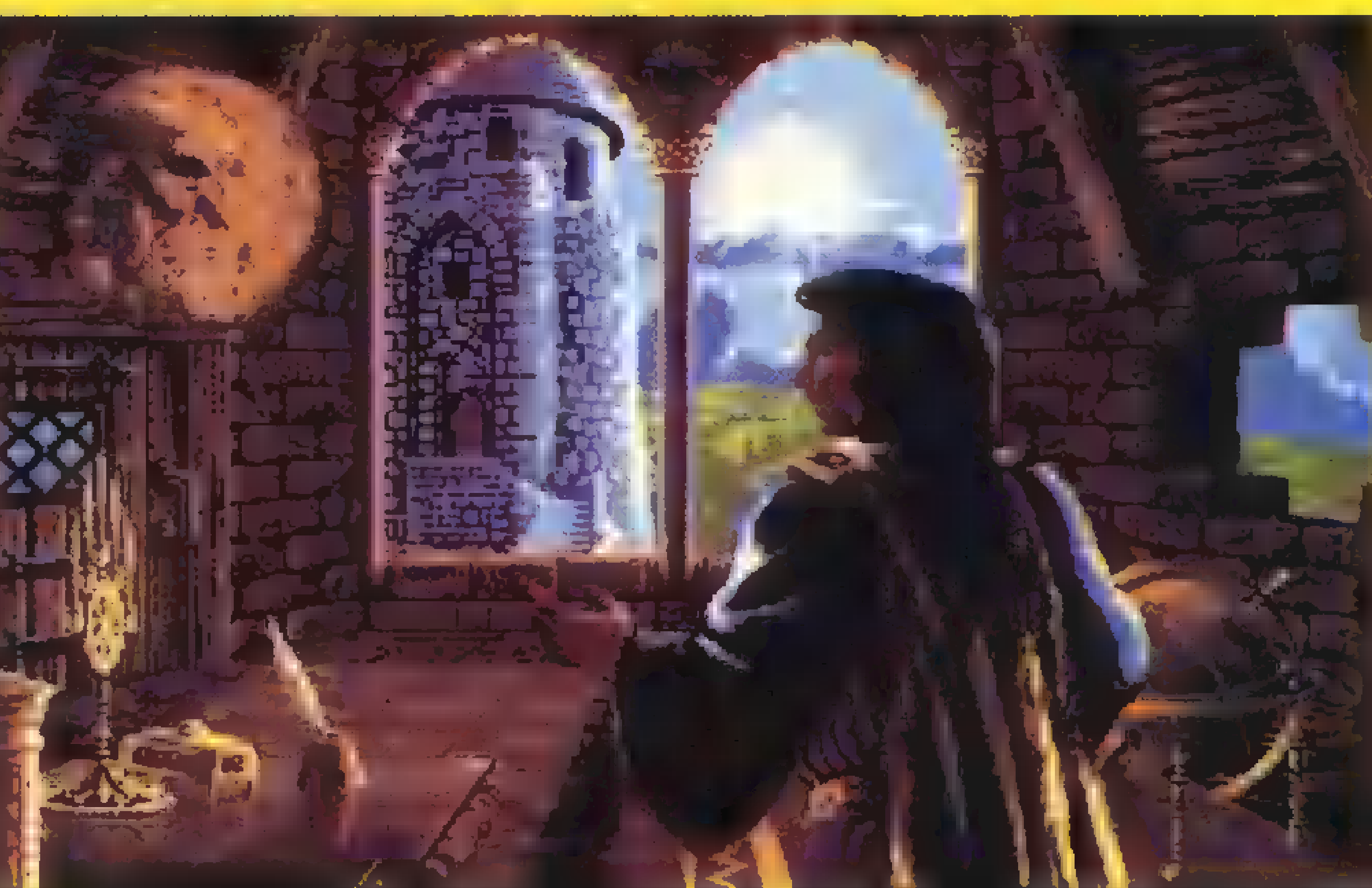
Pod ciężarem monet mechanizm otworzył śluzę i woda spłynęła. Wtedy zacząłem ponownie kichać. Zrozumiałem, że czas założyć na szyję świątynny talizman. Przez odsłonięte tajemne przejście wybraliśmy się do więzienia, po drodze zdobywając dukaty. Potknęliśmy się tu również o czaszkę...

Kiedy strażnik–nie strażnik przestał nam już bronić dostępu do więzienia, przypomnieliśmy sobie o kluczu i pootwieraliśmy cele. Z jednej z nich zabraliśmy piękną, niewidomą białogłowę. Ona to podpowiedziała nam, że podobno w jednej z cel znajduje się ukryte przejście. Pootwieraliśmy więc wszystkie cele do końca i w jednej z nich znaleźliśmy rzeczywiście zamaskowane przejście.

Zawiodło nas ono do wielkiej i posępnej sali, w której znowu znaleźliśmy żywy miecz. Idąc wytrwale dalej, doszliśmy do wielkiej kraty przegradzającej drogę. Za kratą, poza zasięgiem naszych rąk, znajdowała się w ścianie dźwignia. Aby otworzyć przejście – należało za nią pociągnąć. Nie mogliśmy jednak dosięgnąć tej dźwigni...

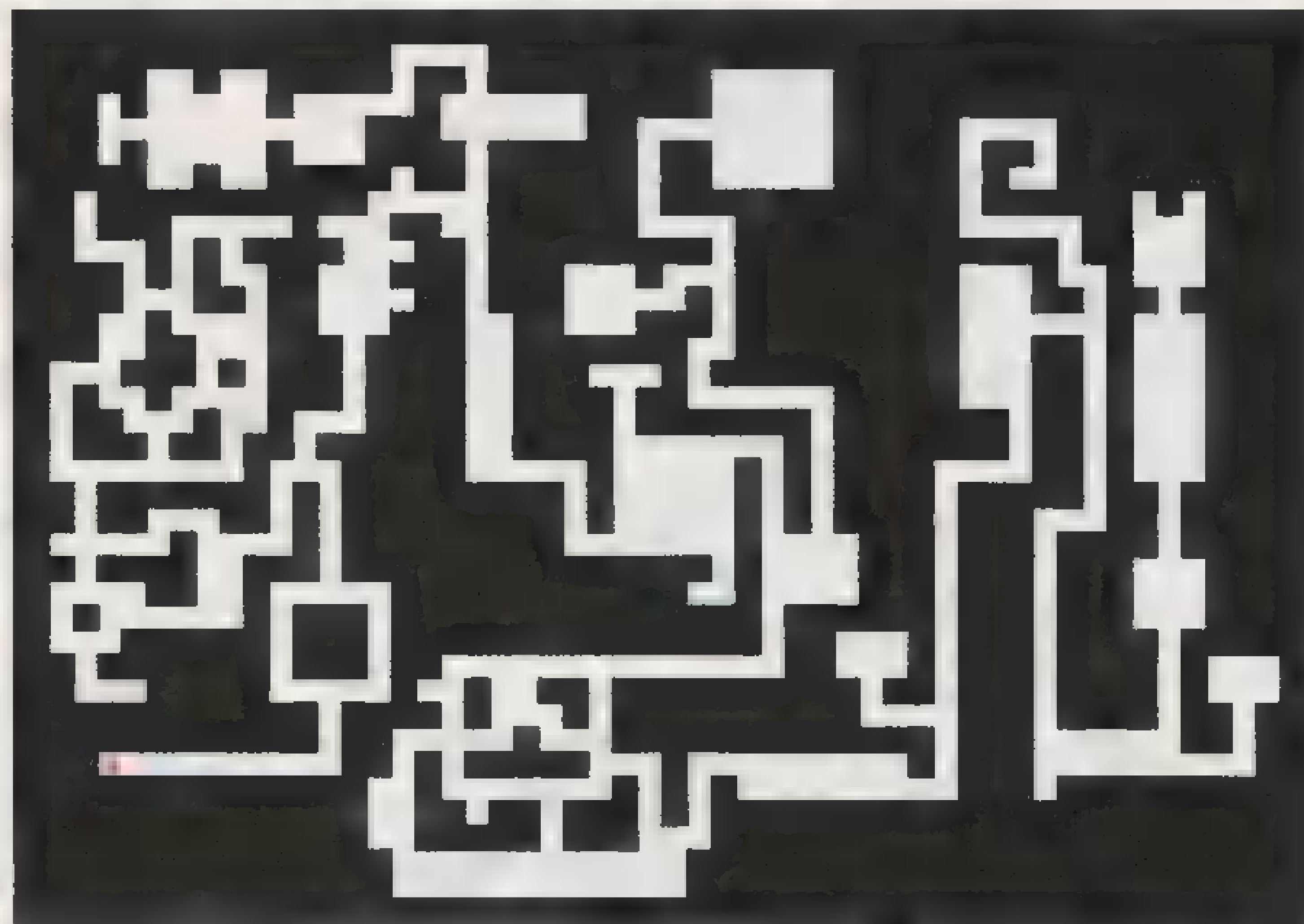
Z pomocą przyszła nam małpa. Po chwili wydostaliśmy się poza kratę i popłynęliśmy do wejścia podziemi. Po dalszej penetracji centralnej części podziemi spotkaliśmy się oko w oko z Magiem Chaosu i jego pomocnikiem. Walka z nimi była trudna i trwała długo. Strach pomyśleć, jaki byłby jej wynik, gdyby moja drużyna nie dysponowała tak silną bronią.

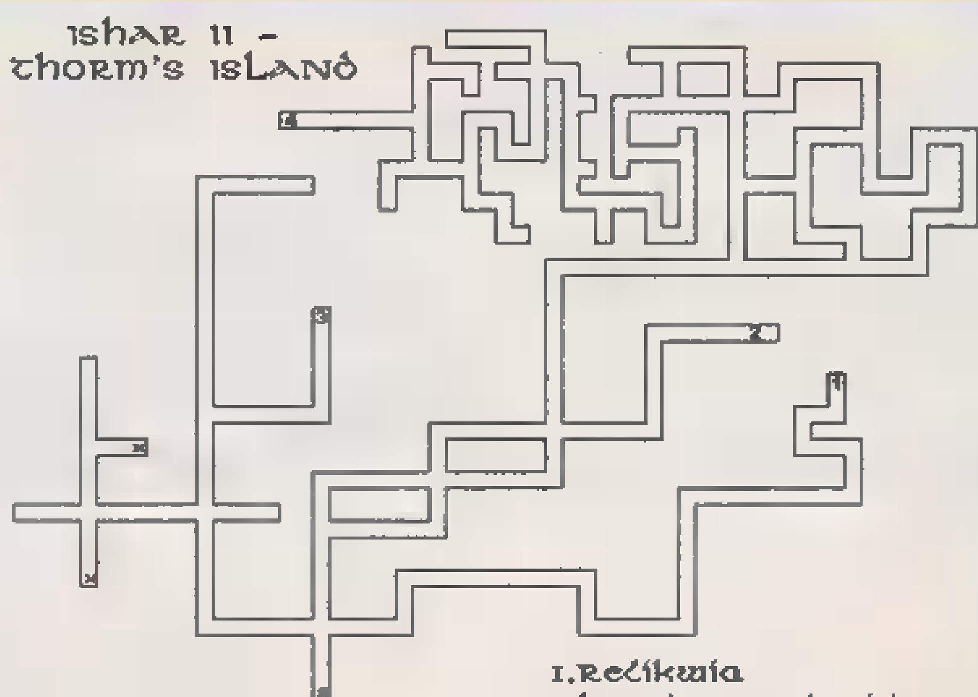
Kolejnym tajemnym przejściem dostaliśmy się do korytarza tajemnych szlaków. Mój mag powyjmował czaszki z sakiew i umieścił je na tajemnych szlakach. Przeprosiłem go za uprzednie wymówki, a kolejne tajemne drzwi stały otworem. Za drzwiami odnaleźliśmy przedostatnią magiczną relikwię.

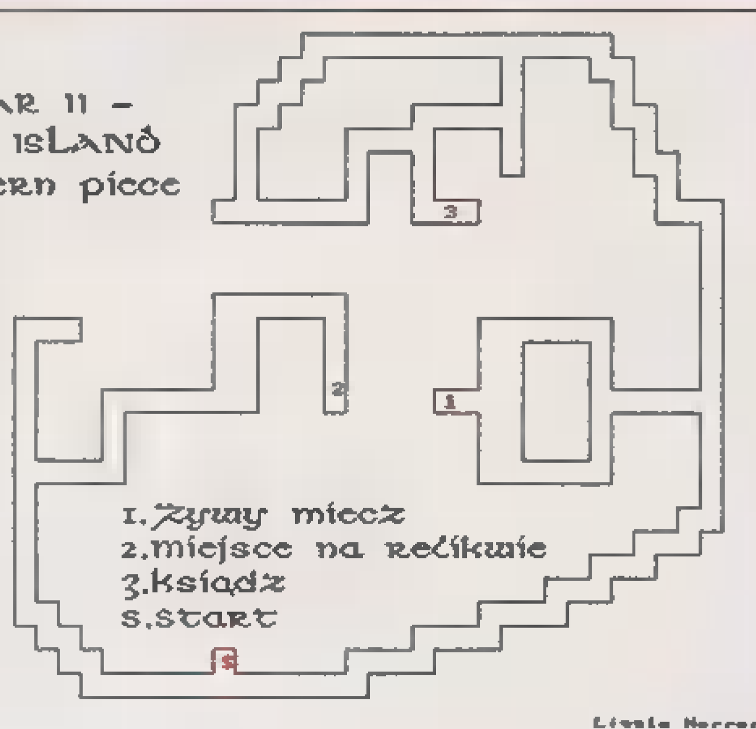


Mieliśmy dosyć ponurej Akeer's Island. Powróciliśmy na Zach's Island i postanowiliśmy poprawić nastroje w jakiejś tawernie. Zaproponowałem ponownie Night Club i nikt nie miał dość twardego charakteru, aby odmówić. Tym razem przywdzialiśmy uprzednio zakupione wytworne szaty, a ja włożyłem na szyję medalion otrzymany od enta. Zabawa była udana i uwieńczona zdobyciem czwartej części mapy.

Czy pamiętacie uliczkę czterech wież, w środkowo–zachodniej części miasta? Spotkaliśmy tam podejrzanego handlarza, który zaoferował nam kupno ostatniej relikwii. Kiedy podał swoją cenę, o mały włos nie opuścił na zawsze tego padołu łez. W ostatniej chwili jednak mag złapał mnie za rękę z mieczem. Ostatecznie zapłaciliśmy za relikwię dwadzieścia tysięcy.




Nasza wyprawa szybko zbliżała się do końca. Powróciliśmy na przeraźliwie zimną Jon's Island. Celem naszej podróży było zwerbowanie przyjaznego druida do naszej drużyny. Ale dotarcie do niego nie było proste...

Czekały nas zacięte walki z karłami, odnalezienie czarodziejskich drzewek, toast napojem anti–verigo i walka o kolejną relikwię. Zanim dotarliśmy do druida, musieliśmy jeszcze pokonać jego strażników. Załamaliśmy się dopiero widząc, że druid śpi i ani myśli się obudzić.

Dopiero mag wpadł na pomysł, aby dotknąć druida posiadanymi przez nas relikwiami. Po czterech dotknięciach utraciliśmy prawie nadzieję, jednak po piątej relikwii druid przejrzał na oczy i dołączył do naszej drużyny. Był on skutecznym obrońcom przeciwko ogniowi magów i piekieł.

Ostatnim etapem naszej wyprawy była Olbar's Island. Wierzcie mi przyjaciele, że ta wyspa samym swym wyglądem budzi grozę. Właściwie to postanowiłem Wam nic o niej nie mówić, aby Was nie zrażać do tej wyprawy. Kiedy jednak mag powiedział mi, że moje milczenie o Olbar's Island potraktujecie zapewne jako dowód mego tchórzostwa, postanowiłem przekonać Was, że odważyłem się tam wylądować i – co więcej – walczyć!

Nasze talizmany, relikwie, medaliony i pomoc druida sprawiły, że pokonaliśmy tam straszliwy żywioł ognia, zgładziliśmy watahę szkieletów i troli, unicestwili Gorgonę i jakiegoś wyjątkowo wstrętnego czarodzieja, a na dokładkę kilka lwów. Przyplątało się tam jeszcze jakieś smoczysko i to był chyba ostatni smok pod słońcem. Na końcu dotarliśmy do wrót, na których znajdowało się ucho. Wrota jednak nie dały się otworzyć żadnym sposobem.

Kiedy wykrwawieni, poranieni i zdesperowani ruszaliśmy już w drogę powrotną do przystani, ktoś zbliżył się do nas. Myślałem, że to już koniec. Ani ja, ani pozostali przy życiu moi towarzysze nie mieliśmy już sił do walki.

To nie był jednak wróg. Pojawił się jakiś przyjazny mag. Podał nam hasło otwierające drzwi. Niestety, było tak trudne, że nikt nie był w stanie go wymówić. Wtedy do akcji wkroczyła papuga. Ucho drgnęło, drzwi z łoskotem otworzyły się, a za drzwiami stał napotężniejszy z potężnych i najwredniejszy z wrednych, wielki książę ciemności – mag Shandar!!

Ostatkiem sił wbiłem miecz w jego ciało... I stała się jasność, zło przepadło na wieki...

■ **RESET**

### ISHAR II – KONIEC WIEŃCZY DZIEŁO

A oto i koniec wieńczący dzieło, czyli podsumowanie opisu do „Ishar II – Messengers of Doom". W przypadku tak dobrej gry, jest to wręcz konieczne. Może więc podsumujemy wszystkie wady i zalety „Ishara II"? A więc dlaczego „Ishar II" jest taki dobry?

1. Fabuła i klimat gry, są oparte o klasyczne kanony literatury J.R.R Tolkiena i R.E. Howarda.

2. Panteon postaci w grze jest bardzo bogaty. Chodzi zarówno o wybór członków oddziału, jak i bogactwo przeciwników.

3. Bardzo dobra grafika w 256 kolorach (wersja na Amigę 1200 i na VGA peceta). Grafika w wersji na A500 jest żywcem przeniesiona z 256 na 32 kolory i wygląda zdecydowanie gorzej (patrz zdjęcia przy solution).

4. Realizm. Jeżeli przeczytamy, że w „Ishar II", akcja dzieje się w lesie, nie będzie to labirynt, w którym ściany są pomalowane w drzewka, ale naprawdę las, w którym możemy się udać w dowolną stronę (aż coś nie stanie na przeszkodzie, np. jezioro). Oczywiście w grze są także i labirynty, to nieodłączny element każdej gry role–playing. Wprawdzie są gry, które umożliwiają obrót o dowolny kąt (w „Ishar II" obrót wynosi 90 stopni), co jeszcze bardziej podnosi realizm, takie jak pecetowskie „Shadow Caster", czy „Ultima Underworld II" (jak na razie amigowcy mają mniejszy wybór, jedyną grą tego typu, godną polecenia jest „Ambermoon" *), ale wciąż gry w stylu „Ishar II" cieszą się niesłabnącą popularnością.

Czas gry w Isharze podzielony jest na dni, które składają się z poranka, dnia, wieczoru i nocy. Wszystko pięknie zilustrowane (gdy zachodzi słońce, płynne przejście do ciemniejszych odcieni). W nocy nie możesz wejść do sklepu, gdyż jest zamknięty, w dzień zaś do nocnego klubu. W górach bohaterom musisz założyć futra, gdyż jest im zimno i tracą przez to energię życiową. Te i wiele innych drobiazgów powodują, że gra staje się bardziej realistyczna. Wspomnę jeszcze o tym, co jest charakterystyczne chyba tylko dla serii Ishar. Otóż postacie w drużynie mogą się polubić, a nawet pokochać. Zdarzyć może się sytuacja, że gdy zabijesz kogoś z drużyny, jego przyjaciel natychmiast położy Cię trupem! Do plusów trzeba także zaliczyć prostą i przyjemną obsługę.

No i oczywiście każda gra posiada wady.

Główna wada gry polega na tym, iż jest zbyt łatwa! Korzystając z opisu (co szczerze odradzam, granie z opisem psuje cały klimat) można ją skończyć bez problemu w parę dni. Za łatwo można zdobyć najlepsze uzbrojenie i czary. Wskutek tego bitwy z mocarnymi (z założenie) przeciwnikami zamieniają się w jatki. Gracz używa czaru ochronnego, znudzony naciska myszkę i patrzy czy któremuś z bohaterów nie brakuje energii, bo jeśli tak, to odrobina magii i bohater jest jak nowo narodzony.

Na zerze jest udźwiękowienie (mowa o Amidze). Możemy wybierać pomiędzy muzyką (w wersji na A500 musisz mieć co najmniej 1MB pamięci Chip, aby posłuchać muzyki), a efektami dźwiękowymi. Muzyka jest świetna i znakomicie oddaje atmosferę gry, ale jest jej za mało! W całej grze są dwie, czy trzy muzyczki. Panowie, toż to kpiny!

W dodatku, jeśli wybierzemy muzykę podczas gry, to ta po dłuższym czasie przestaje grać i w naszych uszach dzwoni cisza. Dopiero popłynięcie na inną wyspę powoduje ponowne jej zagranie.

Natomiast efekty dźwiękowe są przeciętne. Niby wszystko jest: na morzu szumią fale i słychać mewy, na bagnach kumkają żaby, w górach słychać ponure wycie wiatru i ... wilków, w dungeonie rozlega się szyderczy śmiech itd. Hmm... może pecetowcy, uznają to za rewelację, ale jak na amigowskie warunki nie jest to nic oszołomiającego. Wymagania użytkowników ciągle się zwiekszają, a firmy jakby tego nie zauważały. W ogóle jest bardzo mało gier, które w pełni oddają możliwości muzyczne Amigi. Ostatnio pod względem dźwiękowym zachwycił mnie „Perihelion – The Prophecy", a przecież i on nie oddaje ich w pełni. To tyle jeśli chodzi o „Ishar II". Teraz kolej na „Ishar III"!

■ **Marcin „Little Horror" Jaskólski**

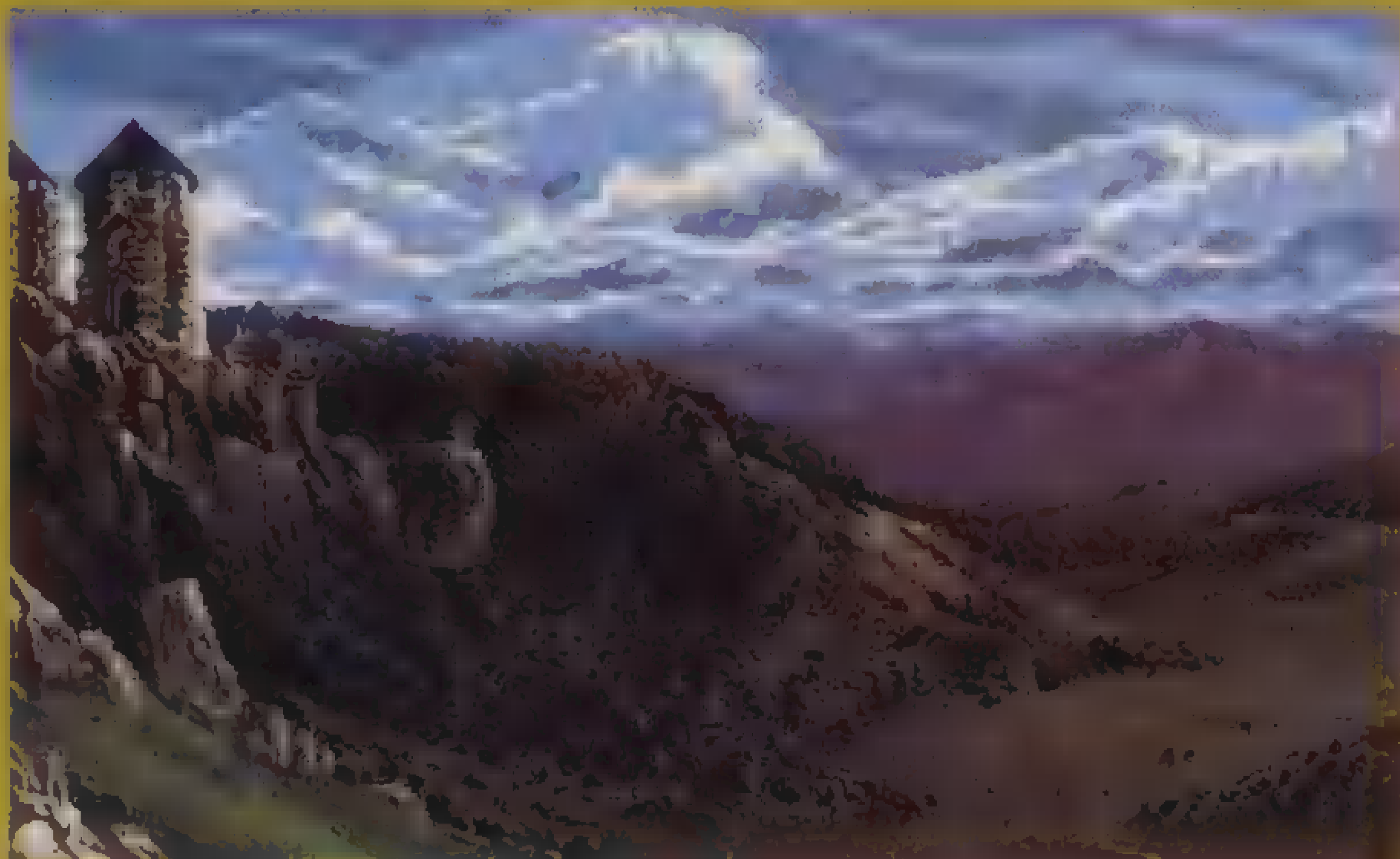





**SKŁADNIKI MIKSTUR**
- COMPOTE DE PISSENLITS – (A)
- HUILE DE SALAMANDRE – (B)
- TOILE DE MYGALE – (C)
- GUI SECHE (D) – (D)
- CERVELLE DE RAT – (E)
- GRIFFES DE GARGOUILLE – (F)
- CHAMPIGNONS NOIRS – (G)
- EDELWEISS – (H)

**JAK PRZYRZĄDZAĆ MIKSTURY**

JABLOU – 1A, 1D, 2E
HUMBOLD – 1B, 1C, 1G
BUILKAL – 1B, 1F
SCHLOUNT – 1B, 1D, 1F
DZARNA – 2B, 1C, 1E, 1H
MILBOING – 1F, 1H
KLOUNG – 1B, 1C, 1D, 1E, 1F
CLOPATUS – 1B, 1D, 1E, 1F
GAT – 3B, 1G
GHOSLAM – 1B, 1D, 1E
ARBOOL – 1A, 1B, 1D, 1H
POTAILE – 1C, 1E
PHLUMXY – 2B, 1D, 1E
OKLUM – 1D, 1H
FLUGLIL – 3D



* „Ambermoon" – (kontunuacja „Amberstar") zajmuje 11 dysków i jest to gra na Amigę 500! Jak się można spodziewać, gra z A500 przegrywa konkurencję z grami na peceta, ale jest naprawdę dobra, niezwykle rozbudowana i ładnie wykonana. Gra „chodzi" na Amidze 1200.

**Komputery: PC, AMIGA, ATARI ST/TT/FALCON**

# ORIGIN

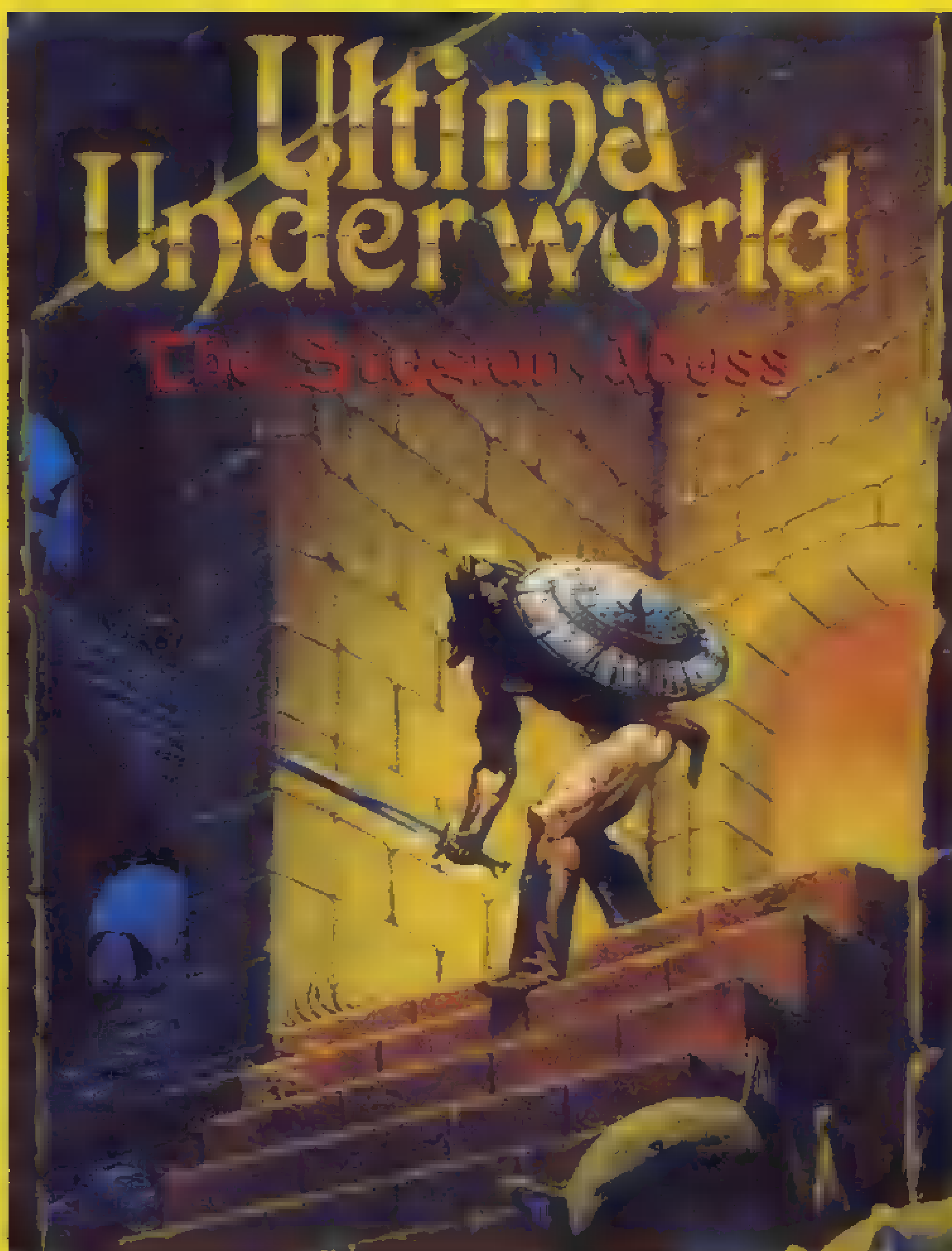
## Doniesienia z kwatery głównej

Czy wiecie kto to jest Lord British? Tak naprawdę, to nie żaden lord, a pseudonim szefa firmy Origin, 32-letniego Richarda Gariotta. Jednak dla prawdziwych, zagorzałych fanów firmy i jej programów, Lord British to o wiele więcej. To seria „Ultim" i wyznacznik starych, dobrych czasów, kiedy to Richard stworzył swą pierwszą grę pt. „Akalabeth". Miał wtedy zaledwie 18 lat i malutką pracownię w garażu. No proszę... i kto by pomyślał? Zdobyte przy sprzedaży programu doświadczenie przydało się w kierowaniu wielką firmą, jaką bez wątpienia jest Origin. Pomaga mu w tym starszy brat, 39-letni Robert. Być może zdążyliście już zauważyć, że w takich przypadkach wiek nie odgrywa większej roli – Robert jest zastępcą swego młodszego brata. Obaj rozumieją się doskonale i wspólnie stawiają czoła wszelkim przeciwnościom software'owego rynku.

Temat wykupienia Origin przez koncern Electronic Arts wzbudził ostatnio wiele kontrowersji. Fakt ten jednak nie oznacza wcale zmniejszenia samodzielności Gariotta i spółki. Intencje Electronic Arts nie są złe i nie mają na celu zaćmienia blasku twórcy „Ultim". Można przecież połączyć swój wielki potencjał z siłą twórczą Origin. Powinno się chyba udać...

Tymczasem firma ciągle się rozwija, rozrasta i zwiększa swe rozmiary w pełnym tych słów znaczeniu. Dotychczasowa, pięknie zaprojektowana i fantastycznie położona siedziba w Texasie (USA) praktycznie przestaje już wystarczać. Po prostu nie jest w stanie wszystkiego pomieścić. Wydawać by się mogło, że trzy piętra budynku o łącznej powierzchni 54000 $m^2$, masa korytarzy i pomieszczeń, powinna w zupełności zaspokoić potrzeby tego software'owego lwa. A jednak nie. Jednak jest to miejsce zbyt ciasne dla 220 zatrudnionych pracowników, sprzętu, itd. Wszystko wskazuje na to, że Gariott będzie zmuszony podjąć decyzję o kolejnej przeprowadzce.

A tak przy okazji, skoro rozprawiamy o budynkach – Gariott zafundował sobie ostatnio extra posiadłość położoną na najwyższym w Austin (stolica stanu Texas) wzniesieniu. Jak na dłoni widać stamtąd piękny krajobraz okolicy. Mnóstwo zieleni, bajeczne ogrody, kaktusy – czyżby stąd właśnie Richard czerpał swą wewnętrzną siłę? Gdy ma już wszystkiego dość, siada za kółkiem swego czarnego Lamborghini Diablo i ucieka do swego skomputeryzowanego obserwatorium astronomicznego. Zarówno ono, jak i dom jest pełnym ucieleśnieniem charakteru i temperamentu Richarda. Ma on wielkie zamiłowanie do średniowiecznego rynsztunku, wszędzie pełno starych zbroi, pałaszy, szabli.




Można by pomyśleć – zwariował gościu, odbiło mu czy jak? Otóż wcale nie. Okazuje się, że nie każdy porządnie „nadziany" musi od razu świrować. Gariott to człowiek nieprzeciętnie opanowany i spokojny. Potrafi w każdej sytuacji zachować zimną krew. Rzadko kiedy się denerwuje, nie wie co to napady złości. Ma w sobie coś z flegmatycznego marzyciela, który jednak – jeśli zajdzie taka potrzeba – potrafi przemienić się w niebezpiecznego drapieżnika. I oto wszystko staje się jasne – Richard to naprawdę właściwy człowiek na właściwym miejscu, który rozumie, że w tej branży zdarzają się zarówno dobre, jak i całkiem złe chwile. Tu po prostu trzeba być cholernie opanowanym.




Ze swej strony stara się jak może, by zapewnić podopiecznym należyte warunki i odpowiednią atmosferę pracy. „Pracownik miesiąca" otrzymuje dodatkowe premie i inne bajerki, najważniejsze jest jednak uznanie w oczach szefa, dzięki któremu jest szansa na powtórzenie sukcesu w przyszłości. Co dwa tygodnie organizowane są specjalne spotkania, na których rozwiązywane są nurtujące problemy zespół i rozwiewane wszelkie wątpliwości wszelkich maści. Jest też czas na wypicie małego piwka czy przekąszenie BigMaca. A jak – najlepsi nie mają nic do ukrycia...

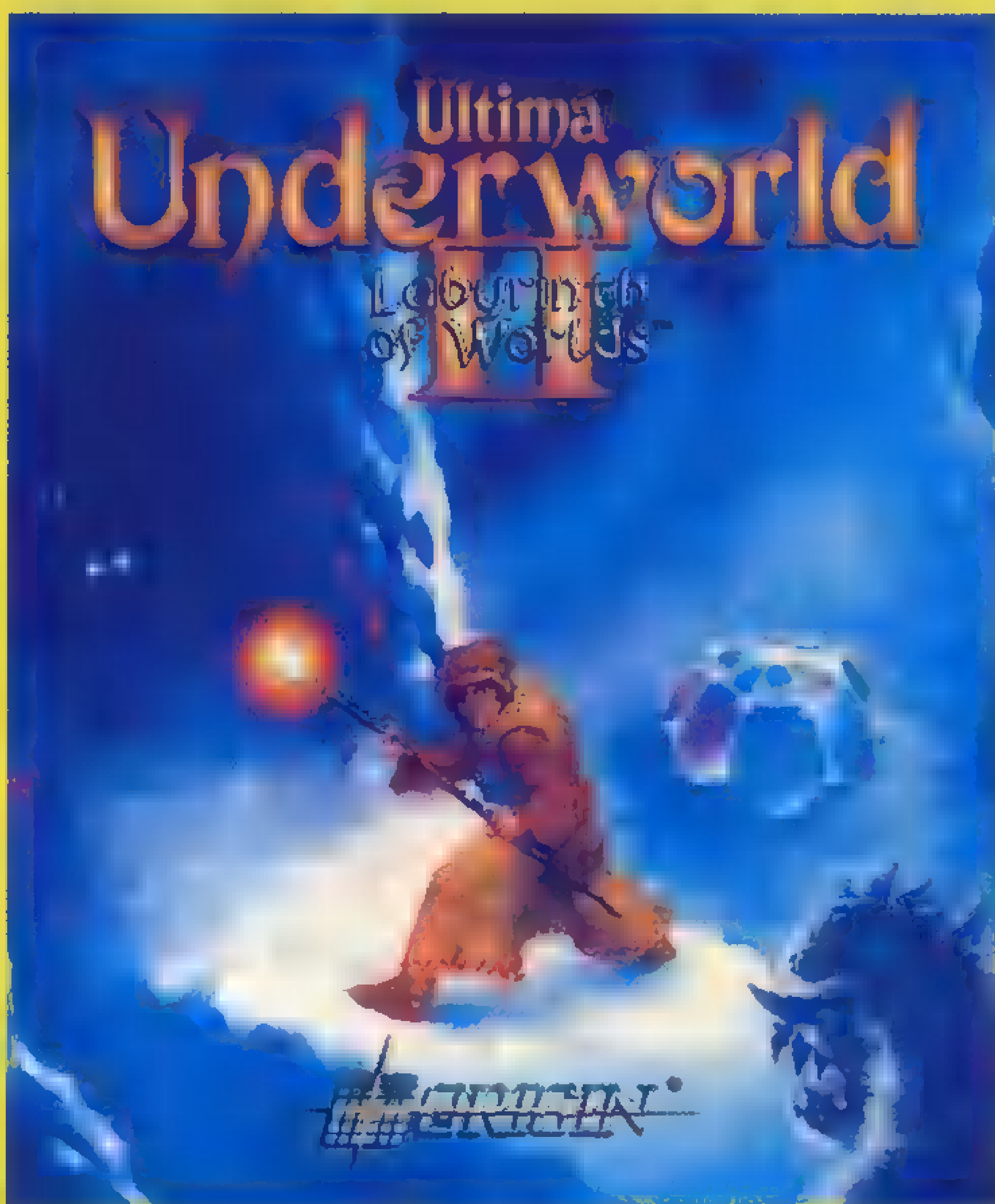
Każda większa firma-weteran może pochwalić się jakimś flagowym produktem, kamieniem milowym w historii rozwoju przedsiębiorstwa. W przypadku Origin, czymś takim jest właśnie trylogia „Ultim" oraz „Wing Commanderów". Gariott wyjaśnia, jak firma spostrzega sytuację na software'owym rynku:

„Wiadomo, zdarzają się wzloty i upadki – to zupełnie normalne zjawisko. Obecnie sprzedajemy więcej naszych programów w Europie i Wielkiej Brytanii niż w całych Stanach Zjednoczonych. Dlaczego? Wydaje mi się, że stary kontynent to jednak większy i chłonniejszy rynek zbytu. Ludzie chętniej kupują tam oprogramowanie ponieważ tamtejszy rynek nie jest jeszcze tak przesycony jak amerykański."

Troska o europejskich klientów widoczna jest m.in. w najnowszej, ósmej już „Ultimie", zatytułowanej „Pagan" (poganin), gdzie przed rozpoczęciem gry możemy wybrać sobie język w jakim komputer będzie się z nami komunikował. Znajdzie się tu coś dla Anglików, Niemców i Francuzów.

Jeśli już mowa o „Pagan" – pod wieloma względami różni się ona od swych poprzedniczek. Po pierwsze, zmieniła się oprawa graficzna i sposób jej przedstawienia – moim zdaniem na lepsze (widok trochę z boku, trochę z góry). Po drugie, charakter gry skłania się w stronę rasowych przygodówek, gdzie zbieramy różne przedmioty i prowadzimy rozmowy z napotykanymi gostkami. Ponieważ w nowej „Ultimie" niestrudzony Avatar musi sam poradzić sobie z rozwiązaniem nurtujących go problemów, programiści znacznie rozszerzyli liczbę klatek animacji dla tej postaci. Razem jest ich aż 1500! Wszystko to powoduje, że ruchy Ava-

tara są bardzo realistyczne i płynne. Zarówno oprawa graficzna jak i muzyczna może zaszokować najbardziej wybrednych graczy. Tradycyjnie też spotykamy się z niewiarygodną wręcz dbałością o zachowanie wierności najbardziej nawet drobnych detali. Przyjrzyjcie się egzekucji przestępcy (zaraz na samym początku gry) – spójrzcie na krew, sposób, w jaki odcięta głowa odrywa się od korpusu ciała. Potem odejdźcie i za jakiś czas wróćcie w to samo miejsce. Zobaczycie, że krew okrzepła i wyschła, a ciało wyraźnie pobladło. Samo życie...




Gdy tylko „Pagan" wpadł mi w ręce, od razu zainstalowałem go na twardzielu. Razem z pakietem digitalizowanej mowy zajmuje on ok. 40 MB. Jeszcze 2–3 lata temu, któremu posiadaczowi AT–ki z „czterdziestką" przeszłoby przez łeb, że kiedyś powstanie gierka praktycznie nie mieszcząca się na jego wiieeeeelkim twardzielu?!

Gariott przyznaje, że „Pagan" zbacza nieco z toru wytyczonego przez starsze „Ultimy". Był to cel zamierzony. „Musieliśmy coś tu zmienić. Chodzi także o sposób, w jaki przyjdzie Wam zmagać się ze złem. Tym razem, trzeba będzie ogień zwalczyć ogniem." – wyznaje szef Origin. Znajduje to odbicie nawet w stylizacji i sposobie zaprojektowania opakowania z grą. Podczas gdy pudełko „siódemki" było dosłownie zalane czernią (znów pojawia się zły Strażnik), to w „ósemce" kolor ten zostaje zastąpiony przez szkarłatną czerwień (ogień zwalczyć ogniem).

Tradycyjnie już Richard wybiega myślami daleko w przyszłość. Pracuje nad 9 i 10 częścią sagi. Nie ukrywa, że będą one lepsze od wszystkich dotychczasowych razem wziętych. Dlaczego? Powód jest prosty: CD.

## INNE PROJEKTY

### BIOFORGE

To twór zaiste wielce nietypowy, o fabule przesyconej zagadnieniami science–fiction. Przybieramy w nim postać cyborga o imieniu Lex, który właśnie otworzył swe sztuczne ślepka po niedawno przebytej operacji (o ile można tak nazwać zamianę ludzkich flaków na nowoczesne scalaki). W dodatku bazyl jeden ma sklerozę – usunięto mu mózg, naturalnie razem z zawartością. Lex łazi po różnych podejrzanych okolicach w poszukiwaniu mocnych wrażeń. Czeka go też rozprawa z Obcymi.

Całość dzieje się w pełnych trzech wymiarach i przypomina „Alone in the Dark". Ciekawe tylko czy zdoła powtórzyć jego sukces?

Mówi Ken Demarest, człowiek sprawujący pieczę nad projektem:

„W pracach „Bioforge" używamy sprytnego programiku do renderingu 3D. Zasadnicza różnica między zwykłymi programami tego typu, a naszym jest taka, że zamiast powolutku przetwarzać i obrabiać wszystkie dane, robimy to w czasie rzeczywistym. Zawdzięczamy to specjalnym algorytmom matematycznym oraz wyrafinowanemu sprzętowi. Ot, np. mamy tu taki sobie kombinezonik nafaszerowany różnymi czujnikami i sensorami. Człowiek zakłada coś takiego na siebie niczym zwykły płaszcz i już! Łączymy to z odpowiednim oprogramowaniem i problem z głowy! Nie musimy już martwić się więcej o płynność i realizm ruchów postaci bohatera."

„Bioforge" ma pojawić się jeszcze w tym roku. Dostępna będzie też wersja dla CD. Jednak co do „Bioforge 2", Ken nie ma żadnych wątpliwości: „Już nad tym pracujemy. Zaopatrzcie się tylko w stację CD–ROM, a wszystko będzie OK." No proszę...

### CHOPPER ASSAULT

Wszyscy zdążyli się już przekonać, że Origin to nie tylko „Ultimy" i symulatory lotów o horrendalnych wymaganiach sprzętowych. Jednak „Chopper Assault" to właśnie symulator lotu, z tym, że zamiast super szybkich myśliwców F–16 mamy tu najnowszą wersję helikopterka Apache AH–64B Longbow wyposażonego w najnowocześniejszą awionikę. Ciekawostką jest fakt, że autorem gry jest Andy Hollis, eksprogramista MicroProse. Sid Meier mało płaci?




### WINGS OF GLORY

Ostatnio panuje dziwna moda na symulatory starych, zasłużonych w bojowych przeprawach maszyn. Widać, że trzeszczące graty powracają do łask. W najbliższej przyszłości ma przyczynić się do tego także „Wings of Glory", koncentrujący się na wydarzeniach pierwszej wojny światowej w latach 1917–18. Koordynator prac nad „Skrzydłami Chwały", Warren Spector, już teraz przekonuje: „Blask „Strike Commandera" zostanie od razu przyćmiony..." Ciekawe tylko, co z wymaganiami sprzętowymi panie Spector?

### WING COMMANDER 3

Origin zapowiada trzecią już część tej świetnej gry. Na razie wiadomo o niej dwie rzeczy: 1. będzie miała grafikę SVGA z ray–tracingiem i 2. w pierwszej kolejności powstanie wersja na CD i konsolę Panasonic 3DO.

„Do tworzenia graficznej strony programu używamy komputerów firmy Silicon Graphics" – mówi 25–letni Chris Roberts, producent takich hitów jak „Strike Commander" czy „Wing Commander".

„Zobaczycie, to będzie największy program wszechczasów" – twierdzi. Jak będzie naprawdę, przekonamy się już niebawem – „Wing Commander 3" zapowiadany jest na Gwiazdkę tego roku.

### WING ARMADA

Ma być to mix „Strike Commandera" i „Wing Commandera" w pełnym tego słowa znaczeniu. Przewiduje się opcję na dwóch graczy (przez modem lub na jednym komputerze; ekran monitora zostaje podzielony wtedy na dwie części) i w sieci (max. 4 osoby).

„Wing Armada" to połączenie kosmicznego środowiska „Wing Commandera" z zaciętymi bojami na śmierć i życie znanymi ze „Strike Commandera". Naturalnie możemy zmierzyć się z komputerem.

Do wyboru stoi 10 statków z „Wing Commandera 2".

### SUPER WING COMMANDER

Nareszcie coś dla skwaszonych posiadaczy Panasonic 3DO. Oto nadchodzi wspaniała gierka, która (wedle zapowiedzi) wykorzysta możliwości tej konsoli do granic możliwości. Nie będzie to jednak charakterystyczna dla maszyn tego typu strzelanka, a kwintesencja prawdziwych „Wing Commanderów" okraszona wspaniałą grafiką, dźwiękiem i animacją. Czekamy...

### SYSTEM SHOCK

To odpowiedź na „Dooma" Apogee Software. Akcja gry dzieje się na opuszczonej (tylko pozornie) stacji kosmicznej. Po jej wnętrzu pętają się wyjątkowo nieprzyjazne stworki. Ale nic to – po co człowiek wymyślił miotacze ognia, granaty, karabiny, itp. spluwy?

Gierka będzie zawierać kilka widowiskowych oraz efektownych fajerwerków i bajerków. Ponieważ w stacji grawitacja jest zerowa... nic nie stoi na przeszkodzie, by polatać sobie trochę czy połazić po ścianach. Nowy wymiar w grach Dom–owatych? Sie okaże...

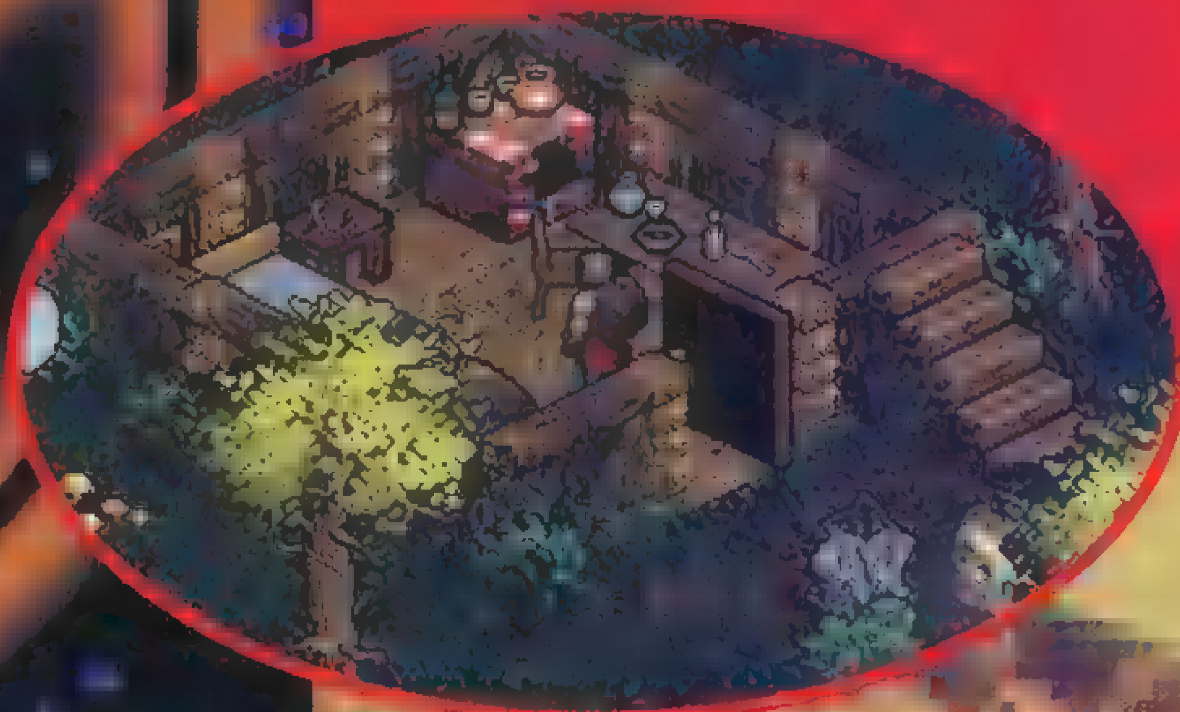
Przypominam, że dystrybutorem gier firmy Origin w Polsce jest IPS Computer Group.

■Sandey



# ULTIMA VIII

## PAGAN



O „Ultimie" pisaliśmy już na naszych łamach. Jest to najsłynniejsza z gier fantasy i zarazem najdłuższy cykl, ukazujący się już od dwunastu lat. Aż trudno to sobie wyobrazić, ale „Ultima" przeszła przez wszystkie generacje komputerów domowych doskonaląc się wraz z rozwojem sprzętu.

Autor całego cyklu, Richard Garriot, rozpoczął swoje dzieło od tworzenia na komputerze odpowiedników planszowych gier RPG, jednak już na starcie starał się rozszerzać nie tylko obszar działań, lecz także wzbogacać całe otoczenie o historię, mitologię i magię. Britannia – kraina, w której rozgrywa się akcja większości „Ultim" – jest dzisiaj światem pełnym realizmu i własnego charakteru, zaś Avatar – od „Ultimy IV" główny bohater cyklu – stał się przez lata postacią niemal z krwi i kości (i kolorowych pikseli oczywiście...). Od samego początku prawie każda nowa „Ultima" przynosiła ogromny skok jakościowy w dziedzinie gier fantasy i można się zastanawiać, czy tak będzie już zawsze, aż po kres Britannii? Nie jest to niemożliwe; taki wniosek można wysnuć patrząc na najnowszy odcinek cyklu.

„Ultima VIII – Pagan" przewyższa swoją poprzedniczkę (a była nią „Ultima VII – Serpent Isle") nie tylko pod względem grafiki i dźwięku, lecz także przyjazności obsługi i rozwiązania fabuły. Tytułowy Pagan, to mroczna kraina rządzona przez Strażnika, który uwięził tam Avatara, chcąc pozbyć się jedynego człowieka zdolnego przeciwstawić się siłom Zła. Planem Strażnika jest zawładnąć całą Britannią, zaś zadaniem gracza wcielonego w postać Avatara, uciec z krainy Pagan i powrócić do Britannii na odsiecz Królowi Brittish. Z fabuły już teraz wynika, że na „Ultimie VIII" bynajmniej nie kończy się cały cykl. Jest to zgodne ze wcześniejszymi zamierzeniami Garriota, który zaplanował stworzenie swoistej trylogii obejmującej dwie części „Ultimy VII" („The Black Gate" i „Serpent Isle"), „Ultimę VIII" oraz IX, o nieznanym jeszcze podtytule. Wspólnym motywem wszystkich trzech części jest walka ze Strażnikiem, a ostateczna rozprawa z nim ma nastąpić dopiero w finale dziewiątej „Ultimy".

Wspomniałem o grafice „Pagana": wspaniała – to najlepsze słowo na jej określenie. Świat pokazywany z bliskiego, przestrzennego planu jest niesłychanie bogaty w szczegóły, a liczne animacje stoją na wysokim poziomie. Przemierzając krainę, Avatar nie tylko spaceruje jednostajnie, lecz może także wspinać się, skakać i biegać, a znakomite udźwiękowienie gry podkreśla jej atmosferę.

Natomiast, co zaskakujące, tym razem obszar gry – choć nadal ogromny – jest jednak nieco mniejszy niż było to poprzednio.

Złamana została niepisana reguła, w myśl której świat nieustannie rósł, z jednej „Ultimy" na druga. W zamian za to fabuła „Pagana" jest bardziej zwarta, „skondensowana", nie ma dłużyzn w rodzaju „wędrujemy, wędrujemy i nic się nie dzieje". Tym razem niemal wszędzie można odkryć coś ciekawego (choćby skorego do walki trolla). Cała akcja toczy się w czasie rzeczywistym i nie jest wstrzymywana nawet przy otwieraniu ekranu z przedmiotami niesionymi przez Avatara.

Jeśli podczas walki musisz sięgnąć po napój leczący lub inny przedmiot, zrób to szybko!

Czytając recenzję i oglądając zamieszczone obok screeny domyśliłeś się już zapewne, że „Ultima VIII" to gierka równie cudowna, co wymagająca szybkiego komputera. I nie omyliłeś się. Absolutne minimum sprzętowe w tym wypadku, to 486-tka (najlepiej DX) wyposażona w 4 megabajty pamięci RAM.

A wydawało się, że dotąd tylko twórcy symulatorów kompletnie poszaleli. Jak widać dołączył do tego grona Richard Garriot. Mało tego: na twardym dysku „Pagan" zajmuje pełniutkie 36 megabajtów, a do tego trzeba jeszcze doliczyć kolejne 4 mega dla zapisywania stanu gry! Cóż, zawsze możemy sobie przetłumaczyć, że to przecież dla naszego dobra.

Nie ma wątpliwości, że „Ultima VIII – Pagan" jest kolejnym kamieniem milowym wśród komputerowych gier fantasy, a czy warto tylko dla niej kupować 486-tkę, to już inna sprawa. Dla posiadaczy CD-ROM-u dodatkowa informacja: „Ultima VIII" została wydana także na kompakcie.

■ **Bilbo**

Opisywanie wszystkiego krok po kroku, wszystkich pułapek, zapadni, misji etc. odebrałoby całą przyjemność grania – i byłoby zdecydowanie zbyt długie. Podaję raczej wygodną kolejność wykonywania zadań i ewentualnie uwagi do miejsc, w których sam miałem kłopoty. Zresztą – polecałbym grę bez opisu, a odwoływanie się do niego tylko w sytuacjach bez wyjścia.

Ale najpierw kilka podstawowych zasad:

1. Nie myśl, że jesteś niezniszczalny – bo jesteś Avatarem. Tutaj to nic nie znaczy, a zginąć, zwłaszcza na początku, można dość łatwo. Po płytkiej wodzie możesz przechodzić, podobnie i po samym brzegu rzeki lawy. Ale zawsze ostrożnie.

2. Sam nie atakuj, chyba że musisz. Nie powinieneś obawiać się, że nie zdążysz się wytrenować – droga jest wystarczająco długa i spotkasz na niej naprawdę dużo stworzeń, z którymi inaczej sobie nie poradzisz.

3. Zgrywaj często, szczególnie, gdy skaczesz po wystających nad wodą kamie-





niach, kładkach etc. Tych miejsc nie jest wiele, ale wymagają pewnej wprawy.

4. NIGDY nie atakuj postaci, która pierwsza Ciebie nie zaatakuje. Ludzi spotkasz na Pagan niewielu (ok. trzydziestu), ale każda postać ma coś interesującego do powiedzenia i jej pomoc może być niezbędna – jeżeli nie teraz, to później (ta zasada dotyczy każdej „Ultimy").

5. Podstawowym sposobem na zdobycie wyposażenia dla początkującego Avatara jest kradzież – niestety. Tutaj trzeba bardzo uważać. Nie próbuj nawet u jubilera – to samobójstwo.

6. Niektóre sceny (egzekucja, Ceremony of Eternity) zrobione są w sposób bardzo naturalistyczny. Trzeba być na to przygotowanym.

## JAK GRAĆ

### TENEBRAE

Gra rozpoczyna się w dokach. Tam, po krótkiej rozmowie z Devonem (rybakiem, który Cię uratował), powinieneś obejrzeć egzekucję; w ten sposób rządzi miastem Lady Mordea. Wejdź do miasta i poznaj je dokładnie – składają się na nie trzy sektory odgrodzone murami: centralny to pałac władcy, wschodni – dzielnica ludzi bogatych i zachodni – getto dla pozostałych. Nie krępuj się i wchodź do domów – niektóre są zawsze zamknięte (próbuj przez dach), inne dostępne tylko o określonych porach dnia. Rozmawiaj ze wszystkimi. Szczególnie uważnie przeszukaj miejską bibliotekę (przeczytaj wszystkie książki!); jej opiekun, Bentic, udzieli Ci wartościowych informacji.

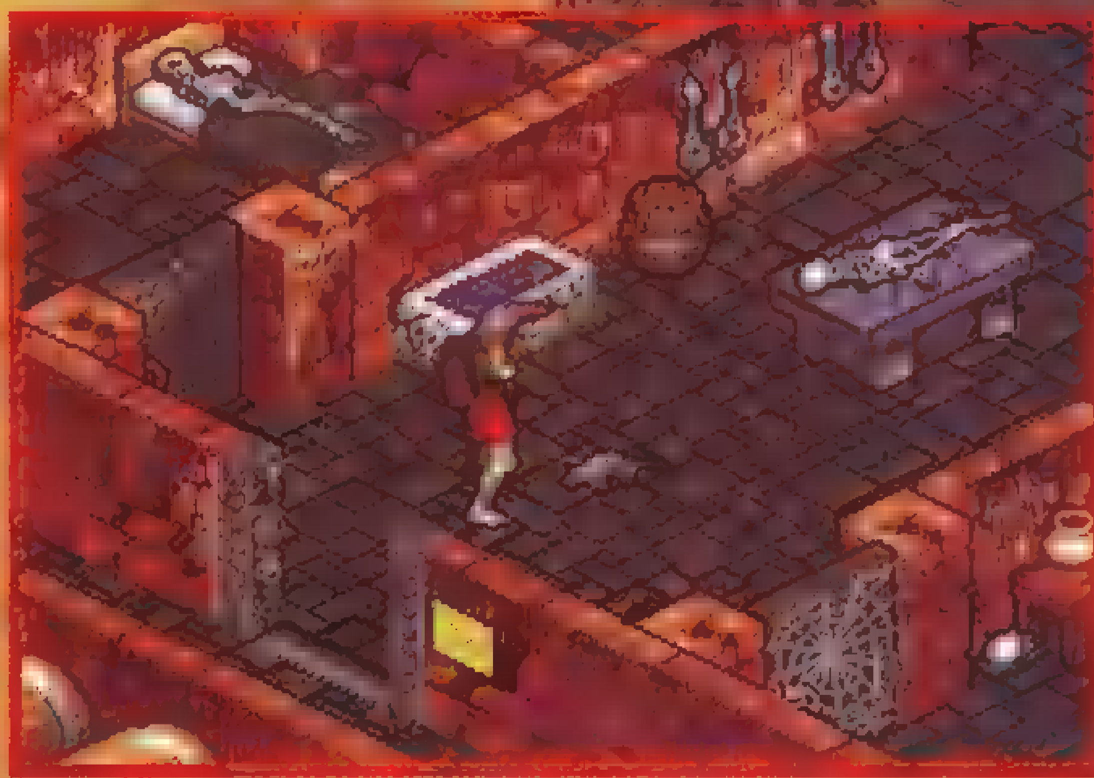
### PLATEAU

Aby dostać się do pustelni Mythrana, należy wyjść z Tenebrae przez północną bramę, przejść przez dolinę i jaskinię – ludzie, których spotkasz (Corinth i Gwillim) wyjaśnią Ci drogę. Napotkasz kilka pułapek – najbardziej irytujące są skałki wystające z wody, po których trzeba skakać. Jedyna rada – zgrywać często. Kraty, które blokują drogę, podniesiesz manipulując dźwigniami za zwodzonym mostem.





Mythran to stary mag, twórca własnej „szkoły". Niestety, potrzebuje on ciągle pieniędzy i ma nieprzyjemny zwyczaj sprzedawania swoich czarów wyłącznie za gotówkę. Możesz kupić od niego także magiczne składniki (reagents) do zaklęć wszystkich szkół magii. Wszystko to razem jest bardzo drogie i mnie nigdy nie było stać, aby stosować jego „Thamaturgy". Powinieneś mimo to kupować te czary, ponieważ ostatni z nich jest niezbędny do skończenia gry. Niemniej jednak Mythran porad udziela gratis – i wiele można się od niego dowiedzieć. Polecam odwiedzanie go często.



Na zakończenie pierwszej wizyty, Mythran da Ci pożyteczny przedmiot (recall item), który umożliwia szybkie przenoszenie się po całej wyspie Morgaelin. Może Cię teleportować z dowolnego – prawie – miejsca do każdej lokacji, gdzie znajduje się „uaktywniona" wcześniej specjalna platforma (jedna z nich jest w domu Mythrana, druga na dachu pałacu w Tenebrae).

Mythran powie Ci jeszcze, że – jeśli chcesz opuścić Pagan – musisz służyć wszystkim czterem Tytanom. Oni być może będą w stanie pomóc. Poradzi też, abyś najpierw porozmawiał z „the Necromancers" – sługami Tytana Ziemi, Lithosa.

### THE NECROMANCERS

Cmentarz znajdziesz idąc na wschód, a potem długą drogą na północ od Tenebrae. Możesz zboczyć z drogi i spróbować zdobyć Slayer – magiczną broń, która znakomicie ułatwi przeżycie na cmentarzu, a później w katakumbach. Wejście do krypty, w której spoczywa, jest ukryte. W ruinach domku na wybrzeżu (E od drogi), na ziemi leży bursztyn – gdy staniesz przy nim, ziemia się zapadnie i znajdziesz się w środku, przed korytarzami pełnymi pułapek. Jedyny naprawdę trudny moment to ostatnie drzwi – nie da się ich otworzyć. Trzeba zrzucić książkę z postumentu, wejść na niego – później na najwyższy mur – i zeskoczyć po drugiej stronie.

Słudzy Lithosa żyli otoczeni strachem i pogardą; wielokrotnie zapewne już słyszałeś od napotkanych ludzi o ich tajemniczych obrzędach. Dlatego teraz zostało ich już tylko dwóch, a właściwa kapłanka Tytana – Lothian – już umiera. Porozmawiaj z jej uczniem, Vividosem; przyjmij misję, którą Ci zaproponuje – odzyskanie rytualnego sztyletu, zabranego przez władczynię Tenebrae.







Znajdź Araminę, służącą Mordei, w jej domu (wschodnie Tenebrae) – ma wolne jedynie w nocy (Bloodwatch). Jeżeli rozmawiałeś z nią wcześniej, przekonasz ją bez trudu, że powinna oddać Ci klucz do osobistych apartamentów swojej pani.

Rytualny sztylet jest zamknięty w skrzyni, w małej komórce za komnatą władczyni miasta. Klucz do pierwszych drzwi będzie pod poduszką, na stoliku. Odbierz zagrabiony sztylet i zwróć Vividosowi. Nie zrażaj się przykrą Ceremonią Wieczności (Ceremony of Eternity) i zgódź się zostać uczniem i następcą Vividosa. Poleci Ci zebrać kilka Executioner Hoods (czarne grzyby, kapelusze w kształcie strzałki), rosnących w NE części sektora na S od cmentarza, i kilka patyków (wooden sticks), z miejsca nawiedzanego przez duchy w zachodnim Tenebrae.

Zbierz grzyby i idź do miasta (pieszo – nie używaj teleportera!). Przy bramie zatrzyma Cię straż; dowiesz się, że stracono Bentica za „zakazane badania", a Devona uwięziono. Porozmawiaj z seneszalem Mordei, Selkindem, i przeczytaj jego „Log Book" dotyczący skazanych (jest w pałacu Selkinda). Jeżeli kupiłeś wcześniej od Mythrana pergamin z zapisanym zaklęciem „dispelling magical portals" możesz zejść do podziemi pałacu i wejść do pokoju, w którym przechowywany jest dziennik Bentica. Przeczytaj go (przez kraty). Zostaniesz aresztowany i doprowadzony do doków – tuż przed egzekucją Devona. Jeżeli odpowiednio poprowadzisz rozmowę, zdołasz udowodnić, że to Devon jest prawidłowym następcą tronu – i siły przekazane mu przez tytana wody, Hydrosa, który (właściwie: która) jest opiekunem dynastii w Tenebrae, są większe od sił Mordei. Gdy walka się zakończy, możesz wrócić do Vividosa i oddać mu zebrane składniki.

### KATAKUMBY

Teraz musisz opanować arkana magii Lithosa. Vividos da Ci dokładne instrukcje, jak przygotowywać zaklęcia – i rozkaże odnaleźć w katakumbach dawnych Necromancers. Katakumby to miejsce przykre, łatwo zginąć, a jeszcze łatwiej zgubić się i trafić nie tam, gdzie trzeba (zrobienie mapy to dobra metoda). Teraz Twoja droga prowadzi na NE labiryntu, gdzie znajdziesz osobną kryptę (będzie tam leżała mała skrzynka i ghoul, który wstanie, gdy się zbliżysz). Jeżeli spróbujesz wejść do niej przez drzwi,

spadniesz do jaskini poniżej katakumb. Zbierz jak najwięcej składników do zaklęć (są obok, w beczkach) i idź na poszukiwanie zmarłych Necromancers. Rozpoznasz ich bez trudu, ponieważ każdy wyraźnie różni się od zwykłych szkieletów i zwłok, których widok na pewno zdążył Ci się już sprzykrzyć. Rozmawiaj ze swoimi czcigodnymi poprzednikami używając czaru Death Speak. Każdy z nich poda Ci jedno zaklęcie (zapisuj receptury!!!), które będziesz musiał wykorzystać, aby odnaleźć następnego. Ostatnie to Create Golem i zarazem polecenie, abyś udał się na audiencję do Lithosa.

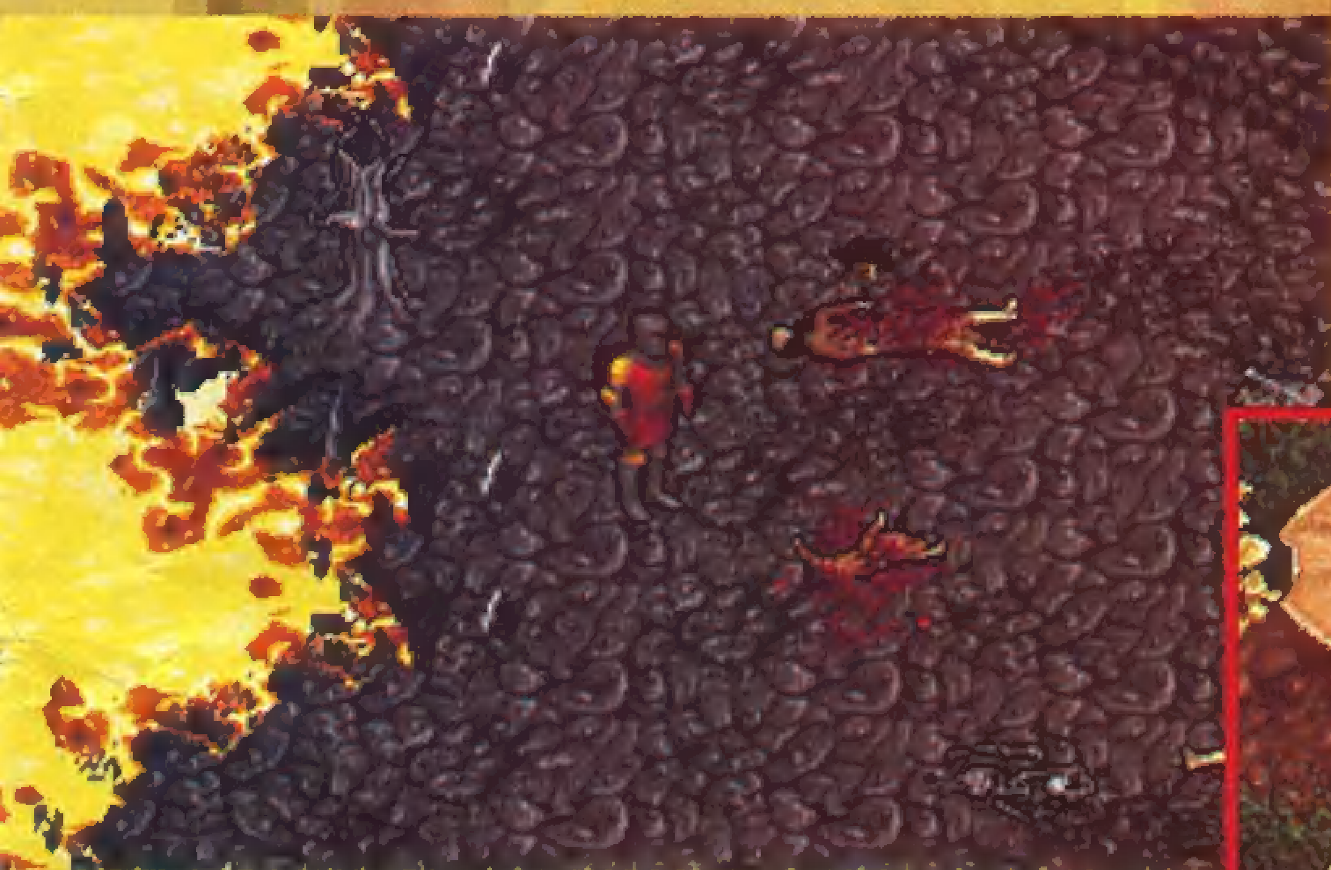
STONE COVE I JASKINIE LITHOSA

Wyjdź do jaskiń przez drzwi we wschodniej ścianie katakumb (idąc, jak sądzę, na południe od miejsca, gdzie wyszedłeś po testach dawnych Necromancers). Tam musisz pokonać długą drogę przez wąskie korytarze – także na południe. Jedyne drzwi, do których nie będziesz potrzebował klucza, prowadzą do Stone Cove. (Na małej wysepce, na południe od S.C., jest jedna z najlepszych broni w grze – magiczny topór Deceiver). Środkowe, wysokie, dwuskrzydłowe drzwi – zamknięte – prowadzą do jaskiń Lithosa. Przywołaj golema i poleć mu je otworzyć, pamiętaj tylko, aby odsunąć się na bezpieczną odległość.

Droga przez jaskinie jest długa i dość uciążliwa. Pierwsze kładki staną się dostępne dopiero wtedy, gdy zabijesz wszystkie ghoule w zamkniętej ruinie z posągami smoków i krzesłem tortur na środku (E, później N); wtedy należy wrócić i przejść na przeciwną stronę jaskini. Walkę z golemami Lithosa zdecydowanie odradzam, są prawie niezniszczalne. Omijaj je.

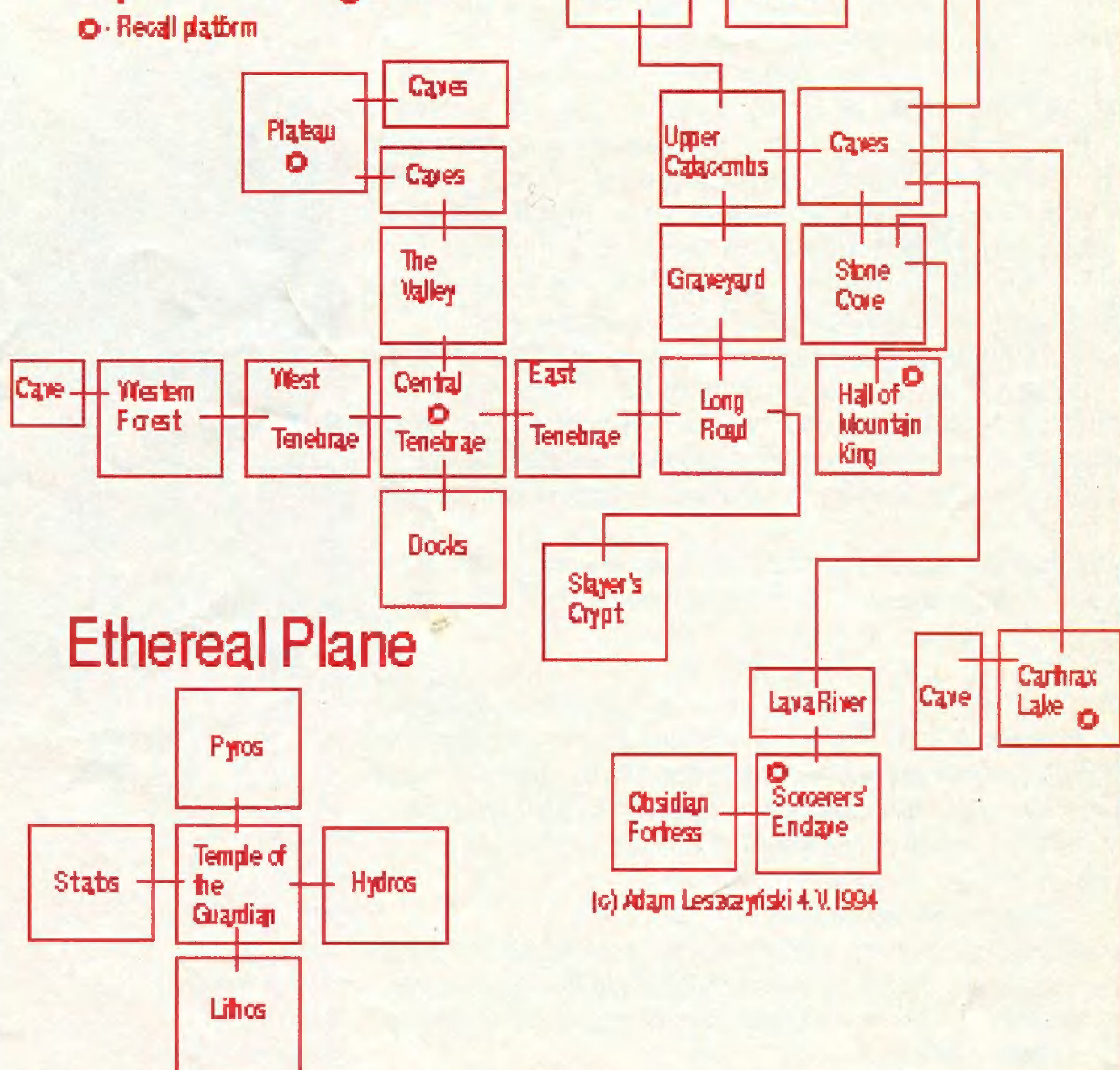
Tuż przy komnacie audiencyjnej znajdziesz platformę teleportacyjną (chociaż nie będziesz musiał już tutaj wracać). Tytan ziemi rozkaże Ci pochować Lothian.

Powróć do Vividosa, dostaniesz od niego specjalny Key of Scion – umożliwiający wykonanie zadania, a także otwierający



wszystkie drzwi w katakumbach i jaskiniach za nimi. Gdy wykonasz rytuał pogrzebu, Vividos oznajmi Ci, że nadszedł czas pielgrzymki do miejsca narodzin Moriensa, pierwszego z Necromancers.

Przyznam, że nie znalazłem znaków, o których mówi Vividos i nie odbyłem pielgrzymki. Jedyne „znaki" w górnych katakumbach to tabliczki, oznaczające drogę do Pit of Death i grobu starożytnego bohatera, Khumash–Gor. Tam właśnie powinieneś się teraz udać.




### THE SHRINE OF ANCIENT ONES

Khumash–Gor spoczywa w świątyni czcicieli dawnych bogów (Zealans), wytępionych niegdyś przez ludzi oddających cześć Tytanom (Pagans). Aby tam dotrzeć, powinieneś odnaleźć w górnych katakumbach drzwi, przy których będzie tabliczka z napisem „Toward fate do you travel". Otwórz je, używając Key of Scion. Teraz trzeba przejść następny labirynt. Tutaj tylko kilka uwag: główne drzwi są zablokowane i nie da się ich otworzyć. Po-




winieneś do nich dojść, bowiem możesz tam znaleźć tarczę ceremonialną, która umożliwi Ci kontakt ze starożytnymi bogami Zealan (jeżeli nie wziąłeś podobnej wcześniej z domu Mythrana). W jaskiniach odnajdziesz też, usuniętą z Górnych Katakumb, Skull of Quakes – nigdy nie dowiedziałem się, do czego właściwie służy. Wszystkie drzwi otwieraj „używając" golemów – jeśli żaden z kluczy ich nie otworzy. Aby ominąć główne, musisz odnaleźć charakterystyczny nagrobek (jest tylko jeden w całym systemie jaskiń) i otworzyć go, używając zaklęcia Open Ground. Będzie wtedy dostępne przejście do dolnego korytarza.

Kiedy dotrzesz do dużej sali z posągami bóstw, postaw tarczę przed ołtarzem i słuchaj. (Polecam Sound Blastera i zainstalowany Speech Pack). Później przeprowadź golema za posągi i każ mu rozbić drzwi (prawdopodobne, że można je też otworzyć kluczem, leżącym pod zwłokami na ławce). Za drzwiami, na tronie siedzi – już od kilkuset lat – Khumash–Gor. Zniszcz jego ducha czarem Grant Peace – przedmiot, o którym słyszałeś, zakończenie obelisku ze świątyni Strażnika (obelisk tip), jest w jednej ze skrzyń.

Wróć do sali bogów. Apathas powie Ci, że zostałeś wybrany na piątego tytana – tytana Eteru (który jest piątym żywiołem w świecie Pagan). Powinieneś także odebrać pozostałym tytanom ich części obelisku – substancja, z której zostały zrobione, blackrock, ma niezwykłe magiczne właściwości. O czym zapewne wiesz doskonale, jeżeli tylko grałeś w „Ultimę VII" czy „Serpent Isle".

*c.d.n.*

■ **Adam Leszczyński**

komputery: IBM PC

# KONKURS

W ostatnich czasach konkursy stały się bardzo modne i chyba nic w tym złego, że ludziska chcą się bawić, a przy okazji coś wygrać. Poczynając od tego numeru „Gier Komputerowych" różnorodne konkursy zagoszczą na stałe na naszych łamach. Jeśli zaś idzie o nagrody, to będziemy starali się, aby z numeru na numer były one coraz bardziej atrakcyjne i żeby było ich coraz więcej. Jak na pismo o grach komputerowych przystało, większość nagród będą stanowiły właśnie programy komputerowe, a co najciekawsze, uczestnicy konkursów sami będą mogli wybierać tytuły z puli którą przygotujemy do każdego konkursu. Dzisiejszy konkurs jest prościutki, ale nagród jest dość dużo i myślę, że każdy będzie tu mógł znaleźć coś dla siebie.

Dużo cenniejsze nagrody przeznaczyliśmy dla naszych stałych Czytelników. Trzeba będzie uzbroić się w cierpliwość i nabyć trzy kolejne numery „GK", zebrać trzy kupony konkursowe, nakleić je na kartę pocztową i wysłać na adres redakcji. Kupon konkursowy Nr. 2 znajdziecie w tym numerze!

Zapraszamy do udziału w zabawie i zachęcamy do lektury następnych numerów „Gier Komputerowych".

**KONKURS**

Należy prawidłowo odpowiedzieć na 3 pytania, a odpowiedzi – koniecznie na kartce pocztowej, wysłać na nasz adres. Gdyby któreś pytanie wydawało Wam się zbyt trudne, podpowiem, że jeśli dokładnie przeczytacie ten numer, na pewno znajdziecie rozwiązanie. A więc do dzieła – oto pytania konkursowe:

1. Podaj producenta gry „MAD DOG".
2. Jakie imiona noszą bohaterowie komiksów, których przygody ukażą się niebawem w postaci gry komputerowej.
3. Na motywach jakiego słynnego filmu oparto scenariusz gry „Rebel Assault".

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą prawidłowe rozwiązania, rozlosujemy następujące gry komputerowe:

- „Sink or Swim" – Amiga
- „Arnie" – Amiga
- „Fliper" – IBM PC
- „Electro Body" – IBM PC
- „Heimdall II – IBM PC/ Amiga 500/600 lub A1200
- „Internacional Truck Racing – C64 (dysk)
- „Table Tennis – C64 (dysk)

Oczywiście, żeby uniknąć takiej sytuacji, że np. posiadacz Amigi dostaje gry na PC-ta, prosimy oprócz odpowiedzi, dopisać jakim sprzętem dysponujesz i który program (zestaw) wybierasz w przypadku wygranej. Dodatkowo rozlosujemy 5 joysticków i 10 Mouse Padów.

Nagrody do konkursu ufundowane zostały przez:
L.K. AVALON, Rzeszów, skryt. pocz 66
X-LAND, Kraków, ul. Cystersów 16
MIRAGE, Warszawa ul. Abrahama 4 tel. 643-81-21

**UWAGA! KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW. JEŚLI ZBIERZESZ TRZY KOLEJNE KUPONY KONKURSOWE BĘDZIESZ MIAŁ SZANSĘ NA ZDOBYCIE ATRAKCYJNYCH NAGRÓD.**

UWAGA! KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW. JEŚLI ZBIERZESZ TRZY KOLEJNE KUPONY KONKURSOWE BĘDZIESZ MIAŁ SZANSĘ NA ZDOBYCIE ATRAKCYJNYCH NAGRÓD.

GK
KUPON Nr 2




# TIPS & TRICKS

**RISKY WOODS (PC)**
Na screenie tytułowym wystukaj po kolei: QWERTYUIOP, a wtedy
F1 – regeneracja siły,
F2 – dostajesz złote monety,
F3 – zwiekszenie czasu,
F4 – skok do następnego levelu

**EPIC (PC)**
Kody do leveli:
1. AURIGA
2. CAPHUSIAPUS
3. MUSCA
4. PYXIS
5. CETUS
6. FORMAX
7. CAELUM
8. CORVUS

**E-MOTION (PC)**
Wytypowanie „moonunit" na tytułowym screenie daje następujące efekty:
F1 – skok o jeden level do przodu
F2 – skok o 10 leveli do przodu
F3 – powrót do poprzedniego levelu
F4 – skok o 10 leveli do tyłu

**SLIPWALKER (PC)**
Skok do następnego levelu wykonuje się wpisując: DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG, a potem wciskamy „Enter"

**ROGER RABBIT (PC)**
Jeśli uda Ci się wcisnąć jednocześnie klawisze „Alt", „Control", „Shift" i „F5", to przeskoczysz do następnego etapu gry.

*Marek Szubert, Zielona Góra*

**SETTLERS (Amiga)**
1 – START
2 – STATION
3 – UNITY
4 – WAVE
5 – EXPORT
6 – OPTION
7 – RECORD
8 – SCALE
9 – SIGN
10 – ACORD
11 – CHOPPER
12 – GATE
13 – ISLAND
14 – LEGION
15 – PIECE
16 – RIVAL
17 – SAVAGE
18 – XAVER
19 – BLADE
20 – BEACON
21 – PASTURE
22 – OMNUS
23 – TRIBUTE
24 – FOUNTAIN
25 – CMUDE
26 – TRAILER
27 – CANYON
28 – REPRESS
29 – YOKI
30 – PASSIVE

*„Yogi", Pułtusk*

AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ CD-ROM

COMPUTER STUDIO




★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

Gry Komputerowe

COMPUTER STUDIO

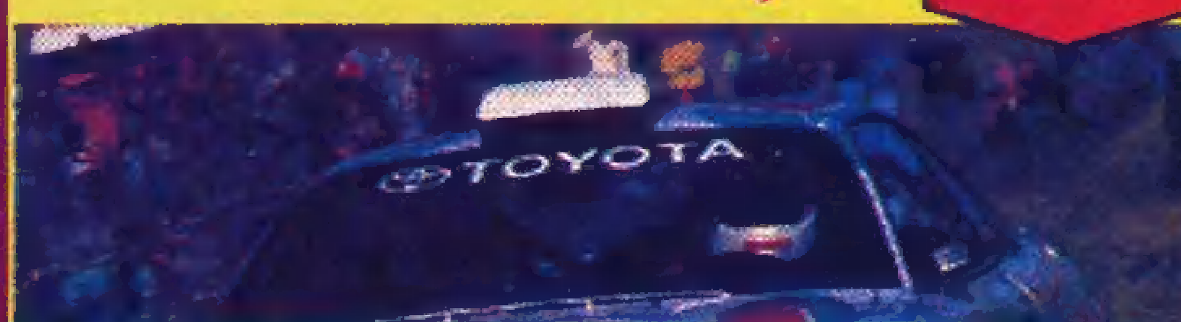



WYDANIE SPECJALNE

ISSN 1230-9052
INDEX 355364
CENA: 15 000

COMPUTER STUDIO 3/94

W numerze:
• Combat Air Patrol
• Harrier AV-8
• Flight of Intruder
• Falcon
• Dune 2
• i inne




## CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO"?

**JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY**

Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.
UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:
+ 5.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
+ 8.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 8.000 (koszty) = 38.000 zł.
Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).

Przekaz wyślij na adres redakcji:
**CGS COMPUTER STUDIO**
**ul. MARSA 6**
**04-202 WARSZAWA**

**COMPUTER STUDIO** – zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.

**Składanka 2-3-4** cena 20.000 zł
Zawiera 18 opisów z pierwszych numerów „CS": COLORADO, MAYA, ELVIRA I, F-29, EYE OF THE BEHOLDER I cz.1, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F-19, RAILROAD TYCOON cz.1, SILENT SERVICE II...

**Składanka 5-6-7** cena 20.000 zł
Zawiera 15 opisów z wcześniejszych numerów „CS": POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORDS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON cz.1, F-29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER I cz.2 i 3, ANOTHER WORLD...

**CS 5/92 (8)** cena 10.000 zł
GOBLINS, BEAST III, OBITUS, HOOK, LOTUS III, INDIANA JONES IV, EPIC, KNIGHTS OF THE SKY, ROBIN HOOD, EYE OF THE BEHOLDER I cz.4

**CS 1/93 (9)** cena 10.000 zł
LEGEND OF KYRANDIA, ALONE IN THE DARK, COURSE OF ENCHANTIA, COMANCHE RAH-66, GOBLINS II, F-117A, EYE OF THE BEHOLDER I cz.5

**CS 2/93 (10)** cena 10.000 zł
FIRST SAMURAI cz.1, ELVIRA 2, FLASHBACK, CADAVER cz.1, DARKSEED, MEGA-lo-MANIA, KING'S QUEST 6, EYE OF THE BEHOLDER cz. 6

**CS 3/93 (11)** cena 15.000 zł
FIRST SAMURAI cz.2, CADAVER cz.2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELVIRA 2 cz.2, FIRE FORCE, AMAZON.

**CS 4/93 (12)** cena 15.000 zł
ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB.

**CS 5/93 (13)** cena 15.000 zł
MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X-WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1.

**CS 6/93 (14)** cena 15.000 zł
WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMET, X-WING cz.2, GUNSHIP 2000 cz.1, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2

**CS 7/93 (15)** cena 15.000 zł
SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz.3, PRINCE 2 cz.3

**CS 1/94 (16)** cena 15.000 zł
LEGACY, CAESAR cz.1, SAM & MAX, TFX, PRINCE 2 cz.4, BEHOLDER 2 cz.4, GUNSHIP 2000 cz.2

**CS 2/94 (17)** cena 15.000 zł
CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY, PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2.

**CS 3/94 (18)** cena 15.000 zł
ARENA, DELTA V, GREAT NAVAL BATTLE 2, CARRIERS AT WAR, PIRATES! GOLD, BEHOLDER 2, X-WING TOUR OF DUTY IV, DRAGONSPHERE.

**WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO** – zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery mają temat przewodni.

**Dodatek Specjalny** cena 10.000 zł
GUNBOAT, TIMES OF LORD, WOLFPACK, INDIANA JONES III, B.A.T., DUCK TALES

**WS 2/92** cena 10.000 zł
FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, SIM CITY, LARRY 3

**WS 2/93** cena 10.000 zł
DEUTEROS, KINGDOMS OF ENGLAND 2, PACIFIC ISLAND, KING'S QUEST 2, ISHAR, CIVILIZATION cz.1

**WS 3/93** cena 10.000 zł
PORTS OF CALL, MILLENIUM, STORMMASTER, OIL BARONS, WAXWORKS, CIVILIZATION cz.2

**WS 4/93** cena 10.000 zł
RED BARON, F15 II, MiG 29, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3

**WS 5/93** cena 10.000 zł
SPACE HULK, BIRDS OF PREY cz.1, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4

**WS 1/94** cena 10.000 zł
BATTLE CHESS 2, HERO'S QUEST I, KILLING CLOUD, HARPOON cz.1, BIRDS OF PREY cz.2, INTRUDER cz.3, FALCON cz.3, CIVILIZATION cz.5

**WS 2/94** cena 15.000 zł
FALCON, INTRUDER, HARPOON, DUNE, DUNE2, DOGFIGHT, CIVILIZATION, 3D CONSTRUCTION KIT cz.2, GRAFIKA 4D cz.2

**WS 3/94** cena 15.000 zł
COMBAT AIR PATROL, AV-8B, PERFECT GENERAL, ELF, FALCON (5), CIVILIZATION (6), INTRUDER (5), DUNA II (1), SUPREMACY, SUPERMEMO, 3D CONSTRUCTION KIT (3), WORDPERFECT FOR AMIGA, A HARD DAY'S NIGHT.

**COMPUTER STUDIO PROFESSIONAL** – pismo zajmujące się popularyzają wiedzy informatycznej bez podziału na sprzęt, w zakresie oprogramowania, sprzętu i literatury. Ukazał się jeden numer.

**CSP 1/93** cena 15.000 zł.
AMIGA KONTRA PC, EDYTORY TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP – ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA PLIKÓW, REX NEBULAR.

**GRY KOMPUTEROWE** – Zawierają mnóstwo recenzji, krótkich opisów, podpowiedzi i tipsów.

**GK 1/93** cena 15.000 zł
„Dwunstu gniewnych ludzi" – dowcipna charakterystyka graczy komputerowych;
•Recenzje – ALONE IN THE DARK 2, WING COMMANDER ACADEMY, STARLORD, DEEP CORE, MORPH, ENTITY, FREDDY PHARKAS, itd.
•Tipsy – X-WING, F-117A (klawisze), SUPERFROG
•Jak Grać – CHUCK ROCK 2, DESERT STRIKE, ZOOL, BLUE FORCE, THE LOST VIKING cz.1.
•Mapy – DARKSEED

**GK 1/94** cena 15.000 zł
Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.
•Recenzje – ULTIMA VIII, ELITE 2, SUBWAR 2050, TURRICAN 3, STRIKE COMMANDER 2, LEGEND OF KYRANDIA 2, i wiele innych.
•Lista Przebojów
•Jak Grać – LOST IN TIME cz.1, HIRED GUNS, PLAN 9, GOBLINS 3 cz.1, THE LOST VIKING cz.2.

**GK 2/94** cena 15.000 zł
„Komputerowe pichcenie czyli o grach od kuchni".
•Recenzje – REBEL ASSAULT, AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, BLACK SECT, BUBBA'N'STIX, GENESIA, CAMPAIGN 2, BLOODNET, DENNIS, MERCHANT PRINCE, CANNON FODDER, DARK SUN i inne.
•Jak Grać – DOOM, PUTT PUTT 2, LOST IN TIME, TAJEMNICA STATUETKI, GOBLINS 3 cz.2, GABRIEL KNIGHT, THE LOST VIKINGS cz.3.

**GK 3/94** cena 15.000 zł
„CD-ROM wymóg nowych czasów"
•Nowości-recenzje – UFO, UNNATURAL SELECTION, 1942 PACIFIC AIR WAR, ACES OVER EUROPE, OUTPOST, DUNGEON HACK, THE SETTLERS, TORNADO, ROOSTER, MORTAL COMBAT i inne
•Jak Grać – ALONE 2, RINGWORLD, GABRIEL KNIGHT, AMERICAN REVOLT, GOBLINS 3, SPACE HULK, THE LOST VIKINGS, KYRANDIA 2 mapy.

**GK 4/94** cena 15.000 zł
„CD-ROMowy zawrót głowy"
•Recenzje CD – DESERT STORM, KGB-CIA, MAD DOG McCREE, PSYCHO KILLER
•Nowości-zapowiedzi – NOCTROPOLIS, WEREWOLF KA-50, CONSPIRACY, MANGA!, UNDER KILLING MOON, BIOFORGE
•„Komputery kontra Konsole"
•Jak Grać – ECO QUEST, GABRIEL KNIGHT, GOBLINS 3, HERO QUEST, SPACE CRUSADE, QUEST FOR GLORY 4

**GK 5/94** cena 15.000 zł
Na pomoc CD: „Karta ReelMagic"
•Recenzje CD – DEMONSGATE, MANIAC MANSION 2, SHERLOCK HOLMES VOL. 1, DUNE, MICROCOSM, MYST
•Jak Grać – WHO SHOT JOHNNY ROCK?, HERO QUEST DATA DISK, LAURA BOW 2, AMERICAN REVOLT (3), DOOM (4), POLICE QUEST 4, CANNON FODDER, FURRY OF FURRIES
•„Komputery kontra Konsole"

**GK 6-7/94** cena 15.000 zł
„Łowcy «buraków»"
•Recenzje – C.I.T.Y.2000, REUNION, ELFMANIA, SETTLERS, PERIHELION, BATTLE ISLE 2, FRANKO, PHOBOS'99, XARGON, RAPTOR, RED HELL
•Jak Grać – LARRY 6, 1869, STRIKE COMMANDER, ISHAR 2, FURRY OF FURRIES, REBEL ASSAULT

# "DISCOMP"
IMPORT-EKSPORT

# MULTIMEDIA

## CD-ROM PODWÓJNEJ PRĘDKOŚCI **MITSUMI**

### FX-001D




* 250 MS CZAS DOSTĘPU
* 350 KB/s TRANSFER
* ODCZYTUJE FORMATY:
- MULTISESSION
- KODAK Photo CD

**CENA:**
**5.200.000 zł.**

## KARTA MUZYCZNA **GRAVIS ULTRASOUND MAX**

**NOWOŚĆ !**

* 16 BITOWY ZAPIS I ODTWARZANIE DŹWIĘKU STEREO
* 20 GŁOSOWY SYNTEZATOR DŹWIĘKU FM
* PAMIĘĆ SAMPLI 512 KB
* KOMPATYBILNOŚĆ Z GENERAL MIDI
- 192 INSTRUMENTY
* KONTROLER DO 3 NAPEDÓW CD-ROM

**CENA:**
**6.800.000 zł.**

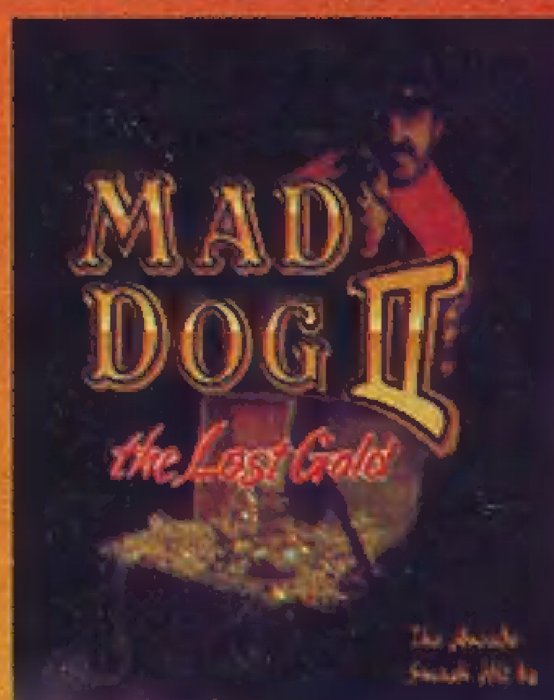
## KARTA MUZYCZNA **GRAVIS ULTRASOUND**

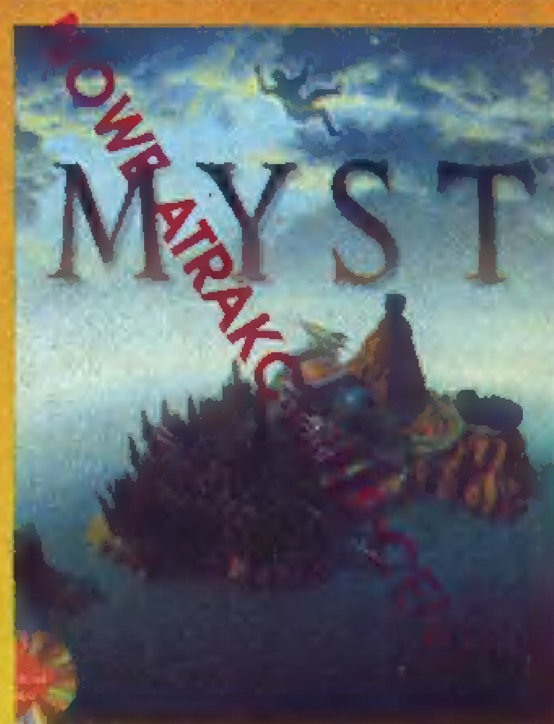



* 32 16BITOWE KANAŁY DŹWIĘKU STEREO
* 256 KB PAMIĘCI SAMPLI
* MOŻLIWOŚĆ GENEROWANIA DŹWIĘKU KIERUNKOWEGO (3D SOUND)

**CENA:**
**4.300.000 zł.**

## OPROGRAMOWANIE CD **GRY**




* 7 TH GUEST
* CRITICAL PATH
* DAY OF TENTACLE
* DRACULA UNLEASHED
* GABRIEL KNIGHT
* JUTLAND
* LEGEND OF KYRANDIA
* LOOM
* MAD DOG MCCREE
* MAD DOG MCCREE 2
* MAN ENOUGH
* MICROCOSM
* MEGARACE
* MYST
* OUTPOST
* REBEL ASSAULT
* TFX
* WILLY BEAMISH

I WIELE, WIELE INNYCH ...

## OPROGRAMOWANIE CD **INNE**




* GROLIER ENCYCLOPEDIA 6
* LANGUAGES OF THE WORLD
* MICROSOFT BOOKSHELF
* MICROSOFT CINEMANIA '94
* MICROSOFT ENCARTA
* THE ANIMALS
* WORLD ATLAS 4
* WORLD VIEW
* WILD PLACES

I WIELE, WIELE INNYCH ...

## A TAKŻE:

* CD-ROM SONY CDU 33A
* CD-ROM TEAC CD 50 SCSI
* SOUND BLASTER PRO
* SOUND BLASTER 16 MULTI CD
* SOUND BLASTER AWE 32
* GRAVIS ULTRASOUND 1 MB

Sprzedaż hurtowa i detaliczna:
04-506 Warszawa
ul. Minerska 73 tel./fax 12-09-38
pon.-pt. godz. 9.00-16.00

Podane orientacyjne ceny zawierają podatek VAT
Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym

Sprzedaż detaliczna:
D.H. "KAMIONEK" 1p.
Warszawa ul.Kinowa 19
godz. pon.-pt. 13.00-20.00